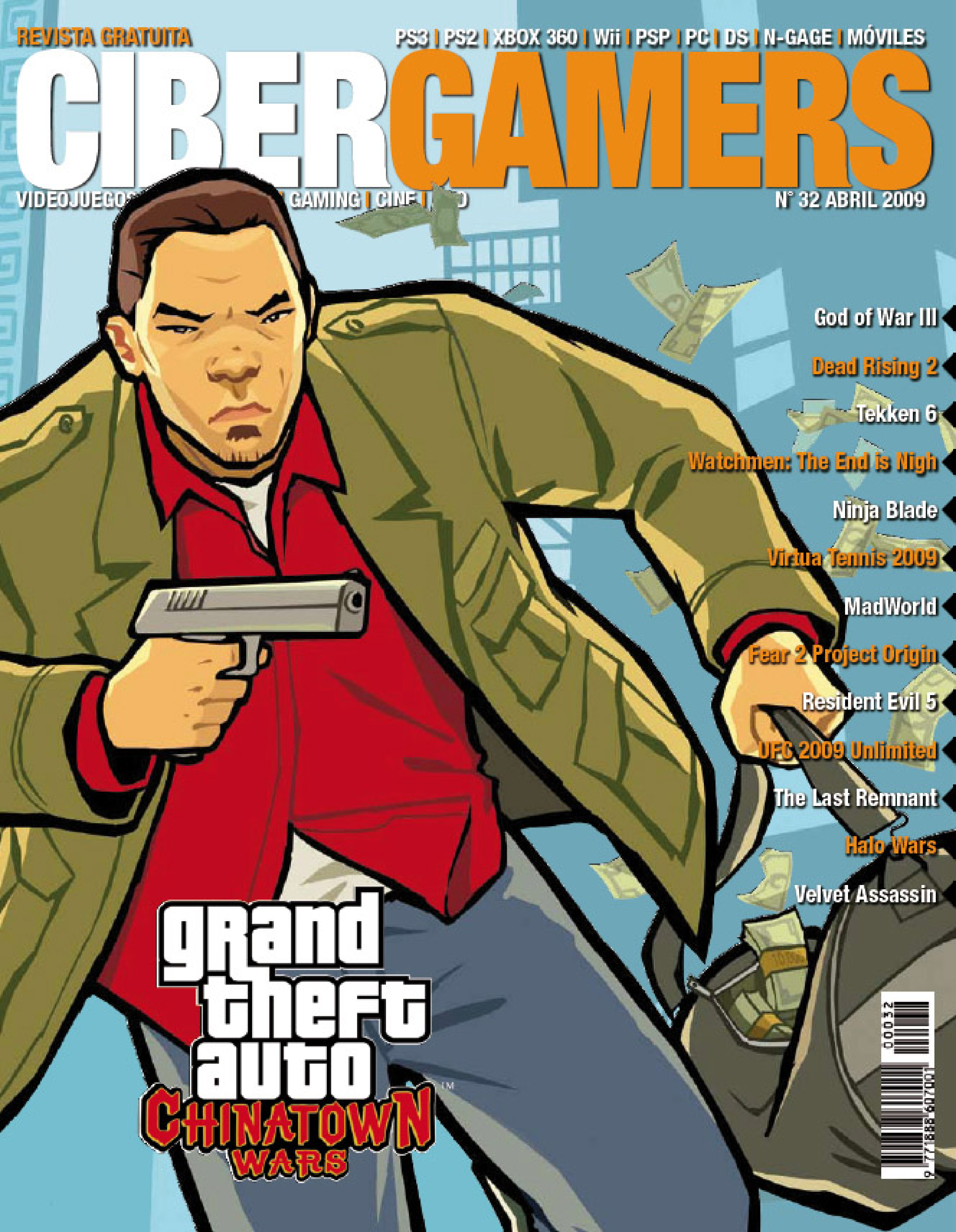
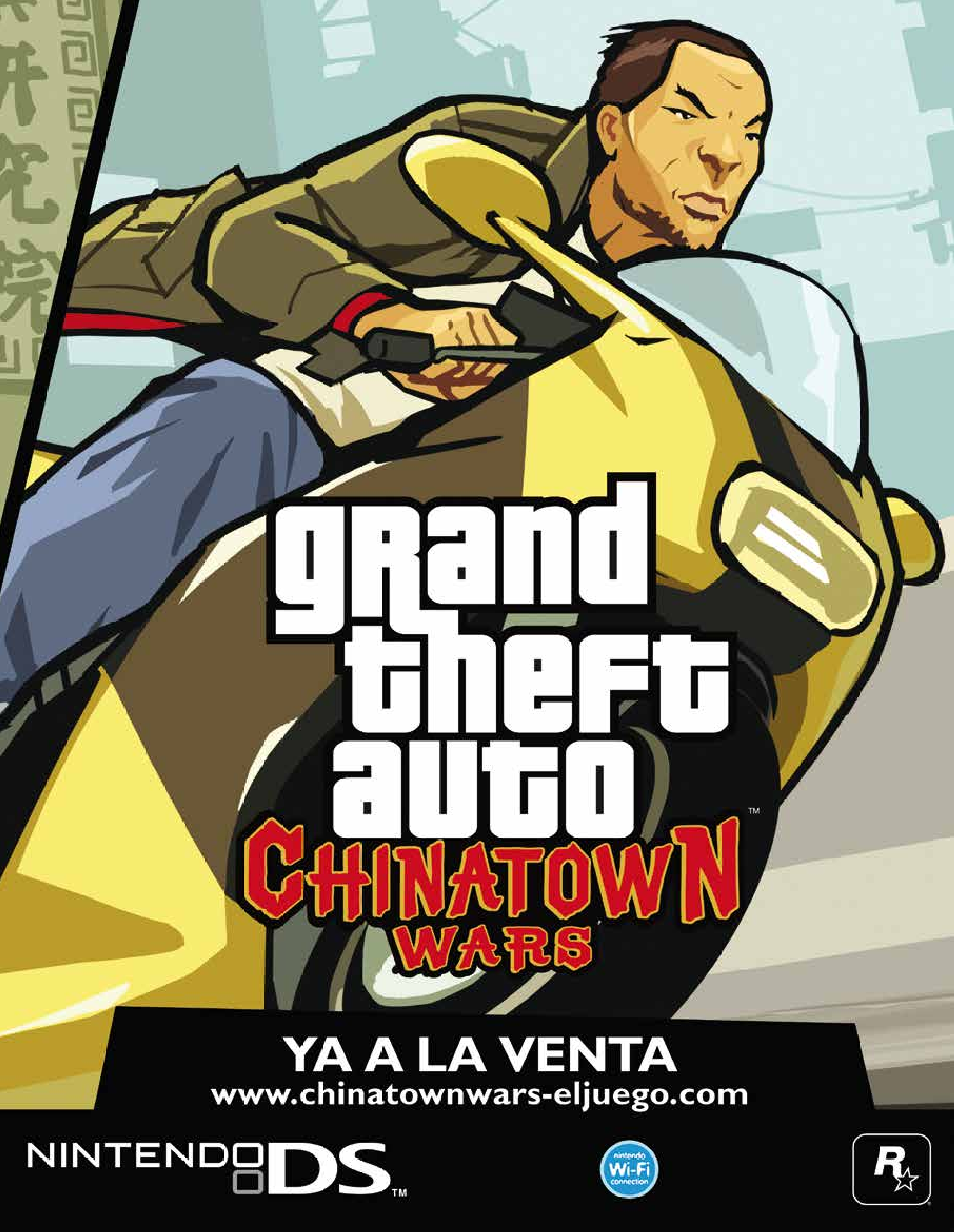


REVISTA GRATUITA
PS3 | PS2 | XBOX 360 | Wii | PSP | PC | DS | N-GAGE | MÓVILES
CIBERGAMERS
N° 32 ABRIL 2009
God of War III
Dead Rising 2
Tekken 6
Watchmen: The End is Nigh
Ninja Blade
Virtua Tennis 2009
MadWorld
Fear 2 Project Origin
Resident Evil 5
UFC 2009 Unlimited
The Last Remnant
Halo Wars
Velvet Assassin
grand theft auto
CHINATOWN
WARS



18+

www.pegi.info


grand theft auto™
CHINATOWN
WARS
YA A LA VENTA
www.chinatownwars-eljuego.com
NINTENDO DS™
nintendo Wi-Fi connection

EDITORIAL

CIBERGAMERS

EDITA
Ocio Rus S.L.
C/ Muller, 34
28039 Madrid
Telf.: 911426873
ociorus@ociorus.com

DIRECTORA
Belén Quintana
direccion@cibergamers.es

SUBDIRECTOR
Ángel Francisco Jiménez
subdirector@cibergamers.es

JEFE DE REDACCIÓN
Sergio Martín
redaccion@cibergamers.es

REDACTORES Y COLABORADORES
David Hernández
Guillermo Ballestero
Mario Fernández
José Raúl Sotomayor
Carlos López
Hugo Lanchares
Eduardo G.
Álvaro Molina
Omar Álvarez
Shy Guy
Hugo Sánchez
Iñaki Campomanes
Juanma Pedreguera
Ricardo H.
Ramón Romero
Ilde Cortes

ILUSTRADOR
Dani Rubio

JEFA DE MAQUETACIÓN
Mercedes Abengoza

MAQUETACIÓN
J.J.
Miguel V.
Mab

DIRECTOR MARKETING
Miguel Ángel Barrera
publicidad@cibergamers.es

SUSCRIPCIONES REVISTA ONLINE
Juan Carlos Quintana
suscripciondigital@cibergamers.es

DEPÓSITO LEGAL
M-23345-2006

IMPRESIÓN
Rotolitana S.L.

DISTRIBUCIÓN
Ocio Rus S.L.
CIF: B84497056
www.cibergamers.es
www.revistadevideojuegos.com

Apuestas refrescantes

Ya sabéis que siempre hemos sido unos firmes defensores de las nuevas apuestas que, muy de vez en cuando, lanzan al mercado las compañías. Y es que siempre está muy bien jugar a nuevas aventuras de Mario, Lara Croft o Kratos, pero también se agradece la entrada de nuevos héroes. Precisamente parece que a lo largo de este año vamos a poder disfrutar de un buen número de sagas inéditas, algunas de las cuales ya han debutado (¡o están a puntito!) en unas u otras plataformas. Títulos como MadWorld, Ninja Blade, Dante´s Inferno o Dark Void están dando mucho que hablar entre la prensa especializada, y eso que la mayoría de ellos aún no han aparecido en el mercado. Sin duda se trata de una magnífica noticia, ya que significa que los juegos siguen evolucionando y ofreciéndonos cada día características nuevas.



CONTENIDOS

Grand Theft Auto Chinatown Wars™

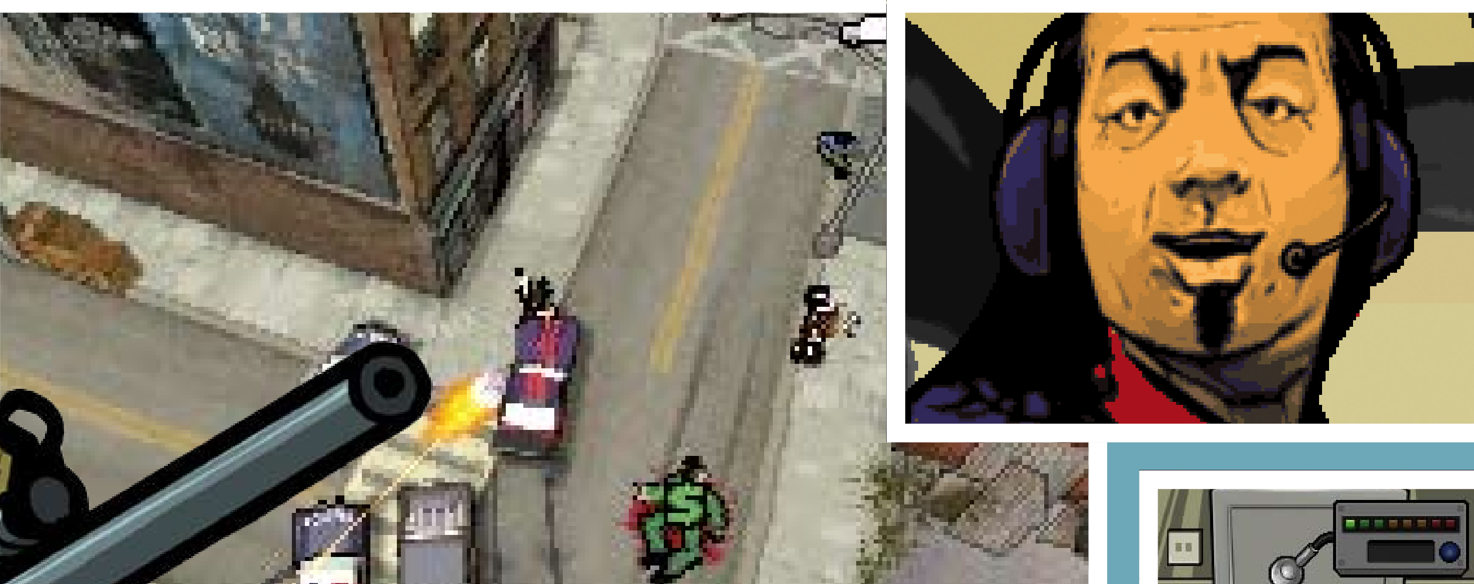


EL JUEGO MÁS DESEADO DE NINTENDO DS

Desarrollador: Rockstar
Género: Aventura de Acción
Fecha salida: Ya disponible
Distribuidor: Take2
Plataforma: Nintendo DS
Web: www.rockstargames.com

Cuando leáis estas líneas ya estará en la calle el título más esperado por todos los usuarios de Nintendo DS, el fantástico Grand Theft Auto: Chinatown Wars. Y aunque por motivos de fechas en este número no vamos a ofreceros un completo análisis del mismo (eso lo dejamos para el número siguiente), sí que queremos comentaros nuestras primeras impresiones acerca de él.

Lo primero que debéis tener bien claro es que se trata de una aventura de acción maravillosa. Nada más conectar el juego se deja notar la sabia mano de Rockstar, que sabe muy bien cómo agasajar al jugador con cada una de sus producciones, y más si se trata de un título que lleva el sello de la franquicia GTA. El título nos da la bienvenida presentándonos, como si de una película se tratase, al personaje principal del juego, Huang Lee. Este joven de origen chino era el hijo de uno de los jefes de la Triada china, el poderoso grupo criminal organizado. Por este motivo Huang nunca se había preocupado por estudiar, conseguir un empleo digno ni demás obligaciones comunes al resto de la humanidad. Por el contrario, Huang se dedicaba a la buena vida, derro-





chando dinero y saliendo con chicas de dudosa reputación. Pero tras la muerte de su padre todo eso ya es historia y Huang Lee debe salir adelante en la turbulenta Liberty City, ciudad donde reside su tío y que ya os sonará de otros capítulos de esta misma saga. Sin embargo este es uno de los escasos puntos comunes que presenta esta entrega exclusiva para Nintendo DS en comparación con el resto de capítulos de GTA: GTA Chinatown Wars es un título especial.

La aventura explota al máximo todas las capacidades de la consola de una forma muy brillante. Por ejemplo, la pantalla táctil nos sirve para participar en numerosos minijuegos como realizar un puente a un coche robado, participar en intercambios de drogas, fabricar cócteles molotov… Todos estos minijuegos son muy divertidos y sin duda añaden una mayor profundidad al desarrollo.

El sistema de control se ha adaptado bien tanto a la cruceta digital como a los botones frontales de la portátil, dejando la stylus y la pantalla táctil para los minijuegos que os acabamos de describir. Y lo cierto es que funciona realmente bien, permitiéndonos llevar a cabo multitud de acciones como correr, disparar o pilotar docenas de vehículos. Y si el sistema de control es muy bueno, qué podemos decir del apartado gráfico, uno de los puntos en los que muchos usuarios de Nintendo DS no las tenían todas consigo. Gracias a una inteligente elección por parte de Rockstar de presentar la acción bajo una perspectiva cenital picada, no creeréis lo mucho que puede dar de sí Nintendo DS a la hora de gestionar gráficos tridimensionales. Toda la aventura se desarrolla en una ciudad increíblemente grande y detallada; y sus calles rebosan vida y dinamismo. Aún no sabemos cómo lo han hecho pero los diseñadores gráficos de Rockstar han conseguido dar vida a un motor gráfico potentísimo, que explota las posibilidades técnicas de la consola como ningún otro juego de DS había hecho hasta la fecha. Da gusto recorrer la ciudad y disfrutar con todo lo que esta puede ofrecer: canchas de baloncesto, parques, puentes, vías de tren, multitud de personas yendo de un lugar a otro… Un verdadero recital. En fin, que estamos convencidos de que GTA: Chinatown Wars no va a decepcionar a usuario alguno. Más bien todo lo contrario: va a tratarse de una de las mejores entregas de GTA lanzadas hasta la fecha. ¡El mes que viene lo comprobaremos!



■Shy Guy





50% de descuento, ¡



LA FAMILIA QUE JUEGA UNIDA...

FAMILY GAME NIGHT



Electronic Arts y Hasbro han elegido a Mr. Potato, uno de los personajes más populares de la juguetera Hasbro, como maestro de ceremonias en esta colección de juegos clásicos de mesa distribuidos en Xbox Live. Se pueden descargar tres juegos tan míticos como Conecta 4, Guerra de Barcos y Yahtzee, éste último muy común en las reuniones de amigos y familiares de Estados Unidos. Xbox 360 está demostrando también que puede ser una perfecta plataforma para juegos de tipo "casual" y alejada de su estereotipo de máquina de juegos de acción de nueva generación.

CABALLERO MEDIEVAL

MOUNT & BLADE

Este juego distribuido por Friendware no es sólo una aventura de acción situada en la Edad Media. Llama la atención sus enormes posibilidades de personalización, gracias a los cientos de escenarios creados por la comunidad de usuarios de Mount & Blade en Internet. Po otra parte, proporciona una total libertad de movimientos al usuario que puede elegir entre ser un pacífico comerciante, un mercenario o un señor feudal. Las escenas de combate son intensas y bien realizadas, y las misiones contemplan un extenso abanico de objetivos como asaltar plazas fortificadas o ayudar a una damisela a reconstituir el honor perdido.



MINI-JUEGOS PARA TODOS

GYMKANA PARTY





Este nuevo título para Wii se une a la serie Zona de Juego de Ubisoft, dirigida a un público eminentemente familiar. Gymkana Party tiene como escenario una isla exótica, donde los jugadores podrán disfrutar de 8 juegos basados en deportes al aire libre y con la participación de hasta un máximo de 4 personas o equipos.

Los juegos que incluye esta peculiar Gymkana están basados en los más populares que se practican en las playas y parques de todo el mundo, y por primera vez son recogidos en un videojuego. Se trata del Air Hockey, Cricket en la playa, Dardos, Balón Prisionero, Petanca, Kart, Frontón y Frisbee Golf.

Gymkana Party permite formar hasta cuatro equipos, jugando en formato de división de pantalla o por turnos a pantalla completa. En el modo "resort", los participantes podrán visualizar el progreso de su familia o amigos a lo largo del juego, ganar trofeos y construir su propio avatar para que se parezca a la persona real.

EL REINADO DE LAS PORTÁTILES

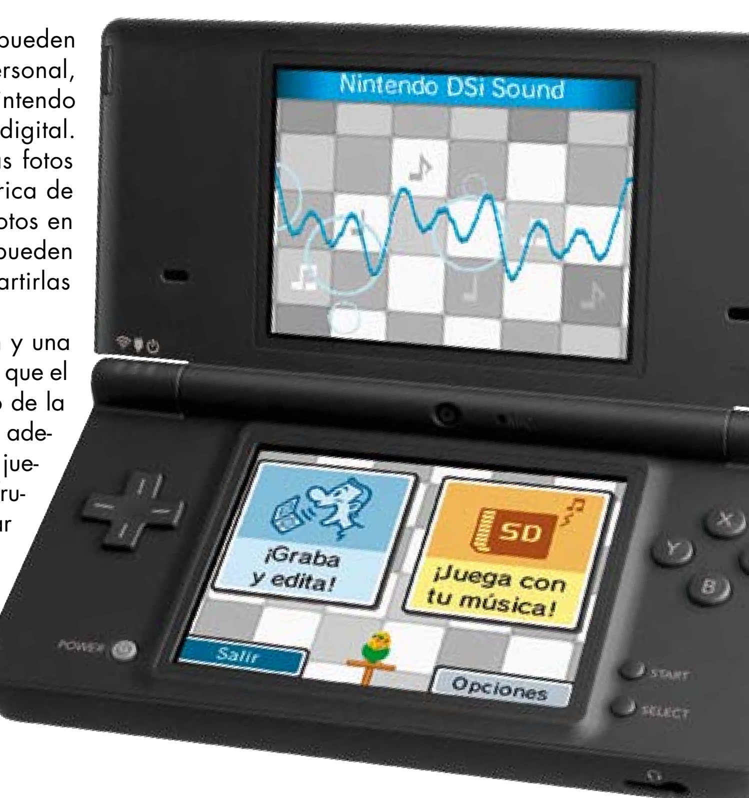
NINTENDO DSi

Tras el enorme éxito que ha conseguido su consola portátil, Nintendo no se ha dormido en los laureles y ya ha puesto en el mercado europeo la nueva DSi. La consola es un 12 % más fina que la anterior, ha sido construida bajo un acabado mate y está disponible en dos colores: blanco y negro.

Pero que sea más fina no significa que tenga menos posibilidades. Sucede todo lo contrario, pues hay nuevas aplicaciones como la captura de imagen y la fotografía. Nintendo DSi incorpora dos cámaras que pueden detectar con precisión los rasgos faciales y los movimientos del jugador. Así, los movimientos frente a la cámara de la parte superior del tronco, las manos, los brazos y la cabeza servirán para controlar el juego, trayendo una nueva forma de interactuar con la consola portátil.

Las dos cámaras de la Nintendo DSi, una en el interior y otra en la tapa hacia el exterior, permite que los usuarios se puedan fotografiar a sí mismos o bien enfocar a otras personas. También se incluye un software para realizar efectos fotográficos, como que cualquier cara se pueda convertir en el rostro de Mario. Todas las creaciones se pueden guardar en un álbum de fotos personal, que a su vez permite usar la Nintendo DSi como un marco de fotos digital. Además, se pueden compartir las fotos a través de la conexión inalámbrica de la consola o, si se guardan las fotos en una tarjeta de memoria SD, se pueden pasar al PC o a la Wii, y compartirlas mediante WiiConnect24.

La Nintendo DSi tiene un volumen y una calidad de sonido mejorados para que el usuario pueda disfrutar al máximo de la aplicación Nintendo DSi Sound, además de la música de los propios juegos. El jugador no sólo podrá disfrutar de la música en cualquier lugar gracias a la compatibilidad de la Nintendo DSi con archivos de música AAC, sino que también podrá experimentar y jugar con la música, cambiando el tono, la velocidad e incluso aplicando efectos a los sonidos que reproduzca la consola.





EJERCICIO PARA ELLAS

EA SPORTS ACTIVE

Viendo el enorme potencial que tiene Wii entre el publico femenino, Electronic Arts ha desarrollado un entrenador personal que utiliza la consola de Nintendo como sustituto virtual de los gimnasios.



Circunstancia muy útil para muchas mujeres que carecen del bien más preciado: el tiempo.
Para el desarrollo del producto se ha contado con la colaboración de expertos en fitness entre los que se encuentra Bob Greene, un prestigioso fisiólogo norteamericano. Este título será el primero de una nueva línea de productos de fitness y otros deportes, que bajo la marca EA SPORTS buscan mejorar el bienestar de las personas sea cual sea su edad.
El juego ofrece una amplia variedad de actividades interactivas combinadas en un circuito que nos hará ejercitar diferentes partes de nuestro cuerpo. Además, visualiza en pantalla y a tiempo real las calorías que vamos quemando, y así reajustamos la intensidad de los ejercicios a nuestro gusto.

LA CRISIS ACECHA

PACKS DE KONAMI A BUEN PRECIO

Konami ha puesto en el mercado una colección de packs dobles para PSP a un precio de derribo: 29,95 €. Las dos primeras colecciones serán Metal Gear Solid Portable Ops con Silent Hill Origins, y Metal Gear Solid Portable Ops junto con Coded Arms.
El primer pack incluye dos títulos míticos. Metal Gear Solid: Portable Ops se desarrolla justo después de los acontecimientos de Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Mientras tanto, Silent Hill Origins supuso la primera aparición para PSP de la conocida serie de terror de Konami. El hilo argumental del juego desvela los orígenes de la transformación del pueblo de Silent Hill en una tenebrosa ciudad.



CORRER Y OLVIDAR TODO LO DEMÁS

MYSIMS RACING

Electronic Arts quiere hacer sombra al mítico Mario Kart con la extensión de su franquicia MySims a los juegos de carreras con un fuerte componente arcade, aunque en este género, Mario Kart sigue siendo la referencia.
En MySims Racing, que aparece en Nintendo DS y Wii, el jugador puede diseñar el coche a su medida mediante una curiosa herramienta de "tuning". El juego dispone de un modo de hasta cuatro jugadores que abarca todo tipo de trampas y armas para sacar fuera de la pista a los corredores rivales. Promete mucha, pero mucha diversión.



JUEGOS GRATIS EN INTERNET

TAMAKUM!



Tamakum Interactive es un estudio de desarrolladores valenciano de reciente creación compuesto por los fundadores Rafael Laudo y Jacobo Roda. Perteneciente a DOID, Asociación de Desarrolladores de Ocio Interactivo Digital, acaba de lanzar Tamakum! en la web www.tamakum.com, nuevo portal de juegos gratuitos para Internet. El proyecto ha sido desarrollado íntegramente en Valencia.

Tamakum ofrece un catálogo inicial de más de 1.000 juegos gratuitos, todos ellos seleccionados por su alta calidad y capacidad de adicción. Así mismo incorpora una completa red social con mensajería entre amigos, blogs, diario, notas personales y juegos favoritos entre otros. El aspecto del portal puede ser totalmente personalizado por el usuario, crear sus propios estilos visuales y compartirlos con el resto de la comunidad de Tamakum.

LA GEOGRAFÍA PUEDE SER DIVERTIDA

BUZZ! ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?

La franquicia Buzz! de Sony ha resultado ser todo un éxito desde su primera aparición como parodia de los concursos televisivos. Su diseño en forma de clásico concurso de preguntas y respuestas le ha convertido en referencia de los juegos de corte familiar.

En Buzz! ¿Qué sabes de tu país?, disponible en PS2, PS3 y PSP, España es la protagonista. Los jugadores deberán responder a una selección de miles de preguntas relacionadas con nuestro país desde muy diversas áreas, como Geografía, música actual o los personajes más populares del corazón. Una excelente forma de pasar una tarde divertida y adquirir más conocimientos de la sociedad española.



EL CAMINO PARA MATAR ZOMBIES

EDICIÓN LIMITADA XBOX 360 ELITE "RESIDENT EVIL 5"



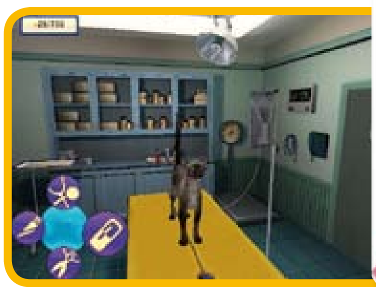
Resident Evil 5 es uno de los títulos más esperados de esta temporada, y precisamente, coincidiendo con la quinta entrega de la franquicia, Microsoft ha anunciado el lanzamiento del Pack "Xbox 360 Edición Limitada Resident Evil", una combinación muy tentadora para los amantes de la acción más brutal.

El pack incluye una consola Xbox 360 modelo Élite de color rojo, junto a un juego de Resident Evil 5, un mando inalámbrico de color rojo, auriculares, disco duro de 120 GB y acceso a un tema exclusivo del juego a través de Xbox LIVE.

VETERINARIOS SIN FRONTERAS

PET PALS: ANIMAL DOCTOR

Un nuevo título dentro del subgénero de "clínicas veterinarias" llega para Nintendo y distribuido por JoWood. Pet Pals se distingue de otros juegos de su categoría porque profundiza en el instrumental utilizado por los veterinarios auténticos, por lo que podemos "experimentar" con operaciones y otras curas a gatos, perros, periquitos y todo tipo de animales domésticos. Sin duda, una buena forma de conocer mejor la vida y necesidades de nuestras queridas mascotas.





EL PODER DE LA AMBICIÓN

ROAD TO VEGAS









Planeta DeAgostini ha editado la última incursión de la desarrolladora Midas en el mundo de los casinos virtuales, en esta ocasión, en formato de Nintendo DS. Road to Vegas dispone de un modo "historia" que muestra a un jugador profesional situado en Gran Bretaña, buscándose la vida en clubs de poca monta y cuyo sueño es conquistar los casinos de Las Vegas. Una excusa argumental para disfrutar de 27 juegos clásicos, donde encontrarás clásicos como la ruleta, póker y Black Jack.
Con gráficos sencillos y sin más pretensiones, no obstante, Road to Vegas presenta una enorme jugabilidad que gustará a todos los poseedores adultos de una Nintendo DS. Por otra parte, permite la posibilidad de enfrentarse contra ocho usuarios más en modo multijugador, algo poco común el género.

LA FURIA DEL EMPERADOR

COMMANDER: NAPOLEON AT WAR

Napoleón es el estereotipo de guerrero que utiliza la habilidad estratégica por encima de la pura fuerza bruta. Sus batallas son rememoradas desde el Siglo XIX en academias militares, juegos de mesa y por supuesto, juegos de ordenador. En esta entrega distribuida por Friendware se analizan las ocho campañas que forjaron el carácter de Napoleón en el campo de batalla. Desde la conquista de Austria en 1805 a la decisiva batalla de Waterloo en 1815. El juego además permite desarrollar tecnologías de ingeniería militar que posteriormente se aplicarán en el combate.



LO PEQUEÑOS TAMBIÉN DISFRUTAN

MYSIMS PARTY



Con el enorme éxito de Los Sims para PC era lógico que la franquicia se extienda a otros terrenos. MySims es la versión "light" de los Sims, dirigida a un público que prefiere que las opciones de construcción de casas y relaciones entre los Sims, sean mucho más sencillas y fáciles de manejar. MySims Party aparece exclusivamente en Nintendo DS y Wii. Cuenta con varios modos de multijugador para participar en fiestas virtuales o practicar los numerosos minijuegos que incluye este entretenido simulador social.

EL RIESGO DE LOS PIONEROS

LOS PRIMEROS AÑOS DE LA AVIACIÓN

Si dispones de Microsoft Flight Simulator 2004 o Flight Simulator X, podrás disfrutar de esta genial expansión basada en los primeros aviones que se construyeron en los primeros años del pasado siglo. En la expansión se ofrece cinco aeronaves que marcaron una época. El Model B de los Hermanos Wright o el logro de Louis Blériot en su desafiante cruce del Canal de La Mancha a bordo del monoplano Blériot XI. El Santos-Dumont 14-bis que realizó el primer despegue sin ayudas realizado por un avión más pesado que el aire. Por otra parte, el Goliescu Avioplan fue el primer avión en utilizar el diseño tubular que marcaría el camino hacia el diseño de los actuales aviones. El Handley Page E está ampliamente reconocido como el primer avión de pasajeros, aunque su confort no fuese lo más destacable, ya que el pasajero iba sentado tras el piloto, de forma precaria, en un pequeño asiento expuesto al aire exterior.



NECESIDAD DE SOCORRER

EMERGENCY 4



FX Interactive es la encargada de traer al mercado español la cuarta entrega de esta curiosa serie que mezcla acción, estrategia y simulación de vida social. Como es norma en FX, el juego está impecablemente localizado al castellano con la participación de actores de doblaje profesionales. En Emergency 4 el jugador participará en todo tipo de catástrofes, ya sean naturales o provocadas por los humanos, y su objetivo será salvar el máximo número de vidas posible. Podrá conducir diversos vehículos de salvamento como helicópteros, lanchas rápidas o camiones de bomberos. Asimismo, también gestionará grupos de especialistas como médicos, buzos e incluso policías especialistas en explosivos o negociadores en secuestros y atracos.

LOS REYES DEL BRITPOP

COLDPLAY CONOCE A "LIPS"

Es la banda británica que suele arrasar en los premios Grammy y eso significa vender cientos de miles de copias. El último álbum de Coldplay, producido por Brian Eno, dispone de unos arreglos fantásticos. De ahí, que sea una excelente noticia que tres de las canciones más famosas del grupo: In my Place, The Scientist y Speed of Sound, ya estén disponibles para descargar en Xbox LIVE y disfrutar de ellas con Lips, el videojuego musical que está revolucionando a la comunidad de Xbox.



BELLEZA, MISTERIO Y ESPÍAS

MATA HARI





Mata Hari es el icono perfecto de mujer fatal por su deslumbrante belleza, además de trabajar como doble espía, cuyas informaciones fueron de vital importancia para ambos bandos en la I Guerra Mundial. Las aventuras de Mata Hari y los escenarios por los que transcurrió su vida, suponen un excelente argumento para esta aventura gráfica clásica de "apuntar y pulsar".

La historia comienza con el reclutamiento como espía de Mata Hari por el agente secreto Omar, aunque ella se verá envuelta en una conspiración de la cual es cabeza de turco. La aventura tiene finales distintos según las acciones que hayamos realizado, por lo que evita que Mata Hari sea fusilada tal como ocurrió en la realidad en 1917. El ambiente de lujo y decadencia del París de la "Belle Epoque" está ricamente tratado en el juego. Así, los escenarios son impresionantes, pero no hay que dejarse engañar por ellos, pues esconden los objetos que MataHari necesita para escapar con vida.

JUNTOS EN COMUNIDAD

PLAYSTATION NETWORK SUPERA LOS 20 MILLONES DE CUENTAS REGISTRADAS





Sony ha dado a conocer que el número de usuarios registrados en Playstation Network superó la mágica cifra de 20 millones. Las cuentas registradas alcanzaron los 5 millones en un año y dos meses, los 10 millones en poco más de un año y medio y los 20 en los más de dos años que lleva en funcionamiento el servicio.

Directamente accesible desde PS3, PSP o PC, los usuarios pueden disfrutar de una amplia gama de contenidos y servicios online, incluyendo juegos en red, chat de vídeo y mensajes de texto con cualquier persona conectada a la red a través de PS3, así como muchos juegos descargables a través de PlayStation Store.

PlayStation Network mejora los juegos a través de funciones online, como 'batallas multijugador' y 'juego en equipo', así como añadiendo más elementos descargables. Buenos ejemplos son Resistance: Fall of Man o Gran Turismo 5 Prologue.



¿A QUIÉN APUNTAS?

NERF N-STRIKE



La alianza de Electronic Arts y Hasbro está dando sus frutos en curiosos productos como éste, pues Nerf N-Strike para Wii, es el primer videojuego que viene acompañado de un lanzador de juguete. NERF es la única marca de lanzadores de dardos que permite disparar de una forma segura. Esta marca es distribuida por Hasbro desde 2008 en nuestro país.
El lanzador incluido puede ser usado de dos maneras diferentes; por un lado para jugar al videojuego, ya que permite encajar el mando de Wii en el lanzador y apretando el gatillo se acciona el botón de disparo. Y por otro lado, se puede jugar con el lanzador de la forma clásica, en espacios abiertos o cerrados. El videojuego permite que hasta cuatro jugadores a la vez se enfrenten entre sí para determinar quién se convierte en un lanzador de élite al lograr la mayor puntuación.



UNA COMBINACIÓN BRUTAL

PACK PLAYSTATION 3 KILLZONE 2

Sony ya tiene en el mercado el pack Playstation 3 Killzone 2 que ningún fan de la acción más realista podría perderse. El pack incluye la consola Playstation 3 de 80 GB, un mando inalámbrico DUALSHOCK 3 y Killzone 2, el espectacular juego de acción de los estudios Guerrilla. Todo por un precio estimado de 399,99 €.
Killzone 2 es un título exclusivo para Playstation 3 y es la continuación del rotundo éxito que supuso hace más de cuatro años el original Killzone para PlayStation 2.
En esta ocasión el jugador estará al frente de una trepidante batalla en Helghan, el planeta de los despiadados enemigos de la serie: los Helghast. Se incluye un modo campaña para un solo jugador y la posibilidad de jugar en red con hasta 32 usuarios.



DALE COLOR A TU VIDA

PACK "ROJO" DE ACCESORIOS PARA XBOX 360

Microsoft estrena accesorios, bajo forma de edición limitada en color rojo, del mando inalámbrico para Xbox 360. El mando cuenta con tecnología optimizada que permite mantener un contacto con la consola desde una distancia hasta 10 metros y una autonomía de 25 horas. El mando inalámbrico posee un sistema de aviso de batería baja para que se pueda conectar el kit Carga y Juega, que se incluye dentro del pack de accesorios. Su precio recomendado es de 59,99 €.



VIAJAR Y NO PERDERSE

TRAVEL COACH

Micronet presenta su tercer título para NDS, Travel COACH, una ayuda práctica y para viajar a cinco destinos europeos: Alemania, Francia, Inglaterra, Italia y España. La aplicación es un compañero de viaje muy útil para todos aquellos que desean mejorar su capacidad de comunicación en los principales destinos europeos. Contiene toda la información necesaria para desenvolverse en alemán, francés, inglés, italiano y español.
El programa incluye, además de información turística ilustrada de cada país (Datos Generales, El País y su Gente, Cultura y Festivales e Información Práctica), un diccionario gastronómico, un diccionario de seguridad vial, un extenso vocabulario específico de viajes y un diccionario con más de 8.000 palabras y expresiones por idioma.
Travel COACH incorpora, asimismo, un entrenador de vocabulario básico y específico con más de 300 modismos de uso cotidiano clasificados por idioma y temática -saludar, pedir instrucciones, presentar a alguien, etc. También ofrece mini-juegos para amenizar el viaje. ●





LA IMAGINACIÓN AL PODER

¡LIBERA TU AVATAR!



Microsoft convocó un curioso concurso "on-line" cuya finalidad principal era desatar la imaginación creativa de los usuarios de Xbox Live. Para ello, el único requisito del concurso era liberar un avatar personalizado y enviarlo a Microsoft.
En la compañía de Bill Gates, se lo han pasado muy bien, según sus propias palabras, seleccionando el avatar ganador, que al final ha recaído en Carlos García Ferrer. El jugoso premio equivale a una Xbox 360 personalizada con la estética de la última entrega de la serie Halo: Halo Wars. ●

MÁS TERRENO PARA CORRER

MIDNIGHT CLUB: L.A. OFRECE CONTENIDO DESCARGABLE

Rockstar Games dispone de nuevo contenido descargable para Midnight Club: Los Angeles. El mapa South Central amplía en un tercio el mapa del juego, añadiendo cuatro nuevos vecindarios que componen el distrito de South Central. Esta expansión es gratuita.
Por otra parte, el Pack Premium South Central Premium ofrece 9 nuevos vehículos, 26 nuevas carreras, 12 nuevos mapas de batallas, 10 nuevas misiones de entrega, nuevos packs de vinilos, nuevas piezas, nueva música y mucho más, todo por 9.99 € para Playstation 3 y 800 MS points para Xbox 360. ●





DESCUBRE A UNOS HÉROES DIFERENTES

WATCHMEN: THE END IS NIGH

Una de las mejores novelas gráficas del siglo XX, Watchmen, va a ser trasladada a los cines de todo el mundo por cortesía de Warner Bros. Y como era previsible, también va a contar con su correspondiente versión virtual para las plataformas PlayStation 3, Xbox 360 y PC.

La obra de Alan Moore destacó por muchos motivos, tanto por su argumento (increíblemente sólido y profundo para tratarse de un cómic) como por la personalidad de los protagonistas. La acción de Watchmen transcurre durante un hecho histórico ficticio: la inminente guerra nuclear entre Estados Unidos y la Unión Soviética. El mundo se halla en una inestabilidad total y solo unos pocos hombres poco corrientes pueden reconducir la situación. ¿Y cómo trasladar esto a videojuego? Pues muy fácil, creando un beat´em up con toques de aventura en el que habrá que vivir intensos combates contra decenas y decenas de rivales.

En principio Watchmen no va a ser un juego "al uso", sino que va a tratarse de una serie de episodios descargables como sucede con otras franquicias de éxito como Strong Bad o Penny Arcade Adventures. Pero no penséis que por este hecho Watchmen va a ser el típico título más bien mediocre y realizado empleando escasos recursos: más bien todo lo contrario. Gráficamente lucirá un aspecto impecable, la profundidad de juego será impresionante y encima todos los personajes seleccionables (como Rorschach o Búho Nocturno) poseerán un aspecto magnífico y movimientos exclusivos. Lo único que de momento no nos termina de convencer es la ausencia de modo cooperativo online por lo que habrá que conformarse con pelear junto a uno de nuestros amigos en la misma televisión. Pero al margen de esto, Watchmen: The End is Nigh es un título que va a presentar múltiples cualidades y una personalidad y ambientación únicas. ●



SEGA NOS TRAERÁ EL MEJOR ROL PORTÁTIL

SHINING FORCE FEATHER

Los jugadores más veteranos seguro que conocen muy bien la saga de rol "Shining Force", una de las más queridas jamás realizadas por SEGA. Bien, pues esta misma compañía acaba de editar en Japón la entrega más reciente de la serie, "Shining Force Feather", un desarrollo que lleva el sello de Flight Plan y que es exclusivo para la portátil de Nintendo.

La aventura seguirá los pasos del joven Jin, un curioso buscador de tesoros que pronto se verá involucrado en un conflicto. En su camino se encontrará con personajes que se unirán en su viaje y le echarán una mano a la hora de pelear contra los enemigos. Dichas peleas serán por turnos, aunque los personajes gozarán de cierto margen para desplazarse por los decorados. "Shining Force Feather" es uno de los juegos de rol más esperados por la comunidad de usuarios de Nintendo DS. Esperamos que llegue lo antes posible.





LA LUCHA RESURGE

TEKKEN 6

Todos aquellos que amamos los juegos de lucha estamos de enhorabuena. Y es que tras comprobar cómo durante los últimos años este clásico género cada vez ha ido contando con menos representantes e incluso estaba siendo relegado a un segundo plano, parece que recientemente está resurgiendo de sus cenizas. El magnífico Street Fighter IV supuso un contundente golpe de efecto y Tekken 6 va a propiciar un nuevo empujón importante para el género.
Tekken no necesita de demasiadas presentaciones pero, por si acaso, aquellos que lo desconozcan deben saber que se trata de uno de los mejores juegos de lucha 3D del mercado. Y es preciso matizar que es un título de lucha 3D real, es decir, que tanto sus gráficos como su jugabilidad son plenamente tridimensionales. Tekken 6 apareció en los salones recreativos hace más de un año y, desde entonces, muchos jugadores ansían su llegada a las consolas de nueva generación. Eso ocurrirá por fin este otoño, cuando Atari distribuya el título en PS3 y Xbox 360.
En cuanto al juego en sí, será una conversión directa de la recreativa original e incluirá todos los escenarios y personajes de la última expansión del mismo, Tekken 6: Bloodline Rebellion. La nómina de personajes controlables será brutal. Una vez desbloqueados todos podremos pelear con más de 40 tipos diferentes, de los cuales más de media docena serán nuevos. Al igual que ocurrió con Tekken 5 será posible personalizar la apariencia de todos ellos, pudiendo vestirles con la ropa y accesorios que vayamos obteniendo a medida que progresemos en el juego. Los modos de juego volverán a ser muy variados y lógicamente el título incorporará juego en red, una de las opciones más interesantes que nos ofrecen este tipo de juegos. La llegada de Tekken 6 cada día está más cerca, ¿no estáis tan contentos como nosotros?





PELEAS "ANIMADAS"

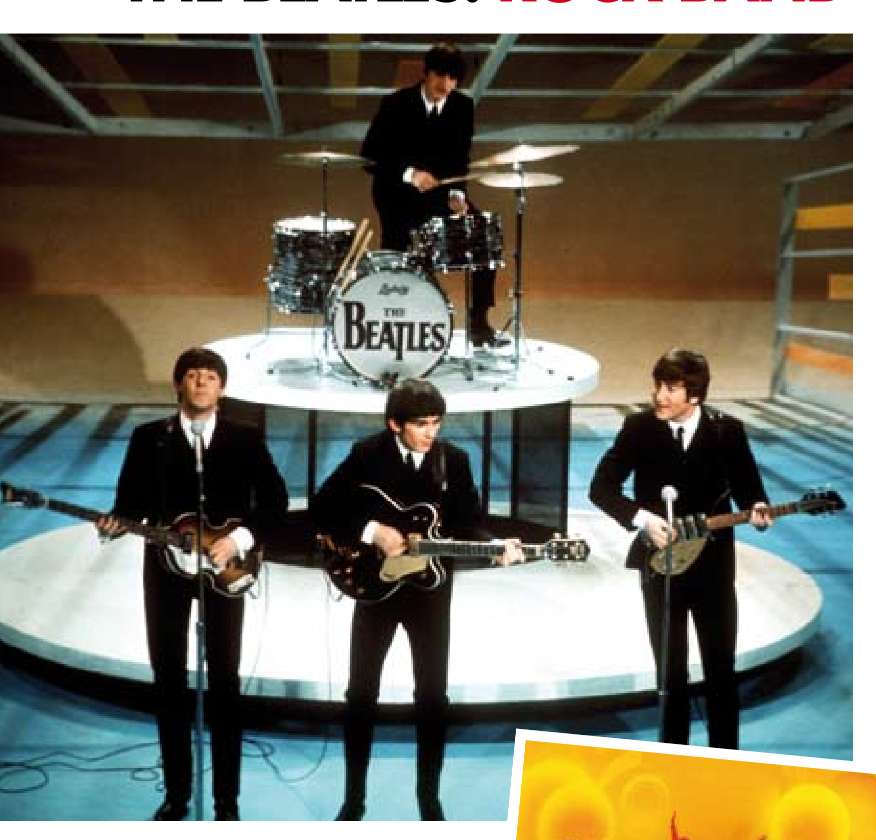
BLEACH: SOUL CARNIVAL

Una de las series de manga y anime más aclamadas del momento, "Bleach", va a reaparecer una vez más en la portátil de Sony. Pero lejos de tratarse de un nuevo juego de lucha uno contra uno, "Bleach: Soul Carnival" va a convertirse en una aventura increíble en la que tendremos que afrontar cientos de combates con espada.
El desarrollo de este título será por tanto en plan beat´em up tradicional y podremos controlar a más de una docena de los personajes más conocidos de la serie, como Ichigo por ejemplo. La capacidad de todos los protagonistas para luchar será extraordinaria y podrán efectuar toda clase de ataques especiales o incluso invocar a otros personajes para propinar golpes demoledores.
El aspecto gráfico será en plan Super Deformed, por lo que los tipos poseerán un aspecto cabezón muy desenfadado y terriblemente simpático. Los seguidores de esta serie están de enhorabuena.



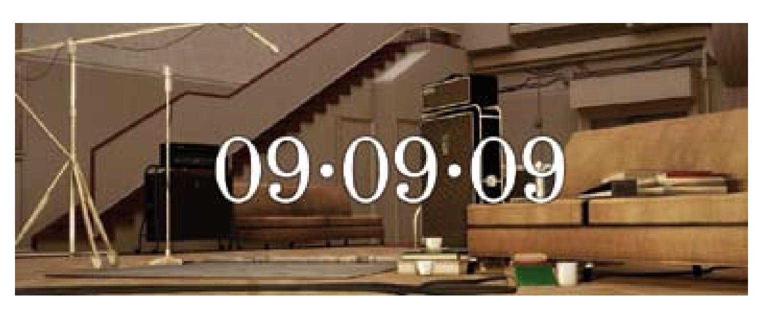
EL HOMENAJE PERFECTO

THE BEATLES: ROCK BAND



MTV Games, Harmonix y Electronic Arts acaban de darnos una alegría inmensa: en otoño de este año piensan editar The Beatles: Rock Band, un espléndido homenaje a una de las bandas de rock más importantes e influyentes de todos los tiempos. Los formatos afortunados que recibirán esta nueva edición especial de Rock Band serán PS3, Xbox 360 y Wii, por lo que muchos de sus usuarios que sean fans del grupo deben sentirse muy contentos.

El juego incluirá una amplísima selección de sus temas más destacados, desde sus inicios con el álbum Please Please Me hasta su última aparición en Abbey Road. Y para jolgorio de sus más acérrimos admiradores, los desarrolladores piensan editar una línea de periféricos de serie limitada que se basarán estrechamente en los instrumentos utilizados por la banda en sus días de gloria. Si os gusta este genial e irrepetible grupo de música, el 9 de Septiembre tenéis una cita ineludible en vuestra tienda de juegos favorita.



UNA ISLA REPLETA DE PELIGROS

JUST CAUSE 2



La segunda parte de Just Cause, título que está siendo programado por Avalanche Studios, ya se encuentra en la última fase de su desarrollo. Siguiendo los pasos del original, Just Cause 2 será una intensa aventura de acción que nos brindará unas posibilidades fantásticas, comenzando por el hecho de poder explorar a nuestro antojo 1000 kilómetros cuadrados de terreno.

El protagonista volverá a ser Rico Rodríguez, hombre a quien tendremos que guiar por la paradisíaca isla de Panau (que estará situada en el sudeste asiático) para resolver una buena cantidad de misiones. Tendremos acceso a decenas de armas y vehículos que nos servirán de apoyo durante toda la aventura, siendo posible pilotar desde jeeps o deportivos a todoterrenos, motos o varios vehículos acuáticos.

El lanzamiento de Just Cause 2 se producirá durante los próximos meses y si no ocurre nada raro el título aparecerá para las plataformas PS3, Xbox 360 y PC. ●





No deje pasar esta oportunidad.

Si su negocio es un cibercafé

¡Ahora es el momento!

La Asociación de Locutorios y Cibers Españoles (ALYCE) y Microsoft han puesto en marcha una Campaña que no solo le va a permitir legalizar las operaciones de su negocio, sino que además, le permitirá conseguir un "**Kit de Acceso Compartido**" con herramientas, información y muchos más materiales para que pueda potenciar su negocio.

No deje pasar esta oportunidad y consiga, totalmente gratis, el "**Contrato de Alquiler de Productos para Cibercafés de Microsoft**" que le permitirá **disponer durante 12 meses de los Derechos de Alquiler de Windows** para su negocio, siempre que todos sus PCs dispongan de Windows Original. Además, conseguirá el "**Kit de Acceso Compartido**" de Microsoft.

Para más información visite **www.microsoft.com/spain/cibercafes, www.alyce.org.es** o escríbanos un e-mail con sus datos de contacto (e-mail y teléfono) a *alyce@alyce.org.es*, donde le explicaremos los beneficios y requisitos de esta oferta.



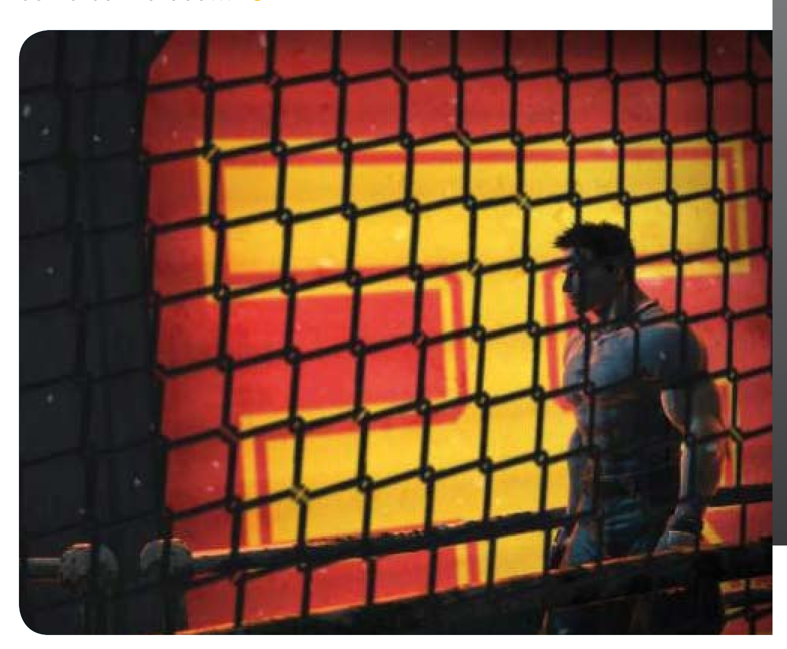


UNA CONTINUACIÓN INESPERADA

DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION



Para sorpresa de muchos, la compañía Namco-Bandai va a dar continuidad a Dead to Rights, una notable saga de acción que pasó bastante desapercibida para los usuarios de PlayStation 2, GameCube, PC, Xbox e incluso PSP. En su retorno, Namco-Bandai piensa mantener la base del original incluyendo a su dúo protagonista, Jack Slate y su perro Shadow, quienes deberán hacer frente a una nueva oleada de criminalidad. El empleo del "tiempo bala" volverá a ser una de las principales características de esta nueva entrega, pero el título estará más enfocado a los tiroteos y a los enfrentamientos con armas.
Volatile Games, el estudio que está encargándose de la concepción de la aventura, piensa dar un toque más realista a esta nueva entrega y para ello está creando unos escenarios y personajes sólidos y detallados. Esperamos que, esta vez, el nuevo capítulo de la franquicia Dead to Rights sea recibido como se merece...





DUELO EN LAS PUERTAS DEL CIELO

GOD OF WAR III

La magnífica saga de acción de Sony, God of War, todavía no ha debutado en PlayStation 3, hecho que ocurrirá a finales de este año. Y para muchos usuarios de la consola de Sony este desarrollo es el más esperado, debido a las excelentes sensaciones que nos dejaron sus anteriores entregas de PS2 y PSP.

La trama continuará los hechos que tuvieron lugar durante God of War II. Así, veremos cómo Kratos y su afán de venganza le llevan a despertar la famosa guerra entre los Dioses del Olimpo y los Titanes, ya sabéis, esas criaturas mitológicas que poseían el tamaño de rascacielos. De hecho, y según sus propios creadores, la jugabilidad de este juego de acción se adaptará al tamaño de los Titanes y seremos testigos de unas batallas increíbles, de una envergadura y espectacularidad jamás vistas en videojuego alguno. El objetivo de Sony es concebir un nuevo referente para el género, un título que siente las bases de lo que debe ser un juego de acción de la nueva generación. Y para conseguir su propósito van a incorporar un cuantioso número de mejoras y novedades, desde la adición de nuevas armas y movimientos para Kratos (el protagonista de la serie) a la aparición de enemigos y decorados inéditos. Pero os estaríamos mintiendo si no reconociéramos que lo que más nos ha impactado de las imágenes que hemos visto de God of War III son sus impresionantes gráficos: contemplar este juego en movimiento es algo increíble. La potencia de PS3 está permitiendo a sus diseñadores dar forma a unos decorados y personajes de proporciones gigantescas y con un grado de detalle jamás visto hasta la fecha. Y a pesar de eso la acción transcurrirá siempre de manera fluida.

No nos cabe la menos duda de que en cuanto aparezca, God of War III va a convertirse en el mejor juego para PlayStation 3 del mercado.

ROL Y AVENTURAS DE FANTASÍA

ARC RISE FANTASIA



Los usuarios japoneses de Wii están a punto de recibir un nuevo juego de rol 3D para dicha consola. Y se trata de una muy buena noticia, teniendo en cuenta que la máquina de Nintendo adolece de un buen surtido de títulos de ese mismo género.
En este juego de rol los combates se desenvolverán por turnos, por lo que Arc Rise Fantasia será una aventura con un marcado toque estratégico. La trama nos situará en una tierra llamada Meridian que estará siendo asolada por unas criaturas altamente contaminantes. La puesta en escena de este título recordará a lo visto en una serie de animación japonesa de calidad, con personajes y escenarios variados y exultantes de color. Aún se desconoce la fecha exacta del lanzamiento de Arc Rise Fantasia en nuestro país, pero esperamos (¡crucemos los dedos!) que llegue a lo largo de este mismo año. ●



NUEVAS MASCOTAS PARA COLECCIONAR

POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO



Las adorables mascotas de Nintendo, los famosísimos Pokémon (¿queda alguien en este planeta que aún no les conozca?) van a volver a la carga con una nueva entrega de sus aventuras para Nintendo DS. Aunque bien pensado, más que un nuevo episodio se trata de una "ampliación" del anterior éxito Exploradores del Tiempo y Exploradores de la Oscuridad.

¿Y qué nuevas características vamos a descubrir en este título? Pues lo más importante será la adición de cinco nuevas razas de estos animalitos: Vuplix, Eevee, Riolu, Shinx y Phanpy. Y por si no fuera suficiente, también encontraremos nuevas aventuras secundarias y un argumento más completo. Todo lo demás se mantendrá intacto, desde el sistema de juego a su apartado gráfico y sonoro. Pokémon Mundo Misterioso: Exploradores del Cielo aún no tiene fecha de salida exacta en nuestro país, aunque suponemos que aparecerá a lo largo del segundo semestre del año.



MÁS ACCIÓN PARA PSP

SENGOKU BASARA: BATTLE HEROES



Capcom está a punto de lanzar en Japón (aquí todavía tardará un poquito más en aparecer) Sengoku Basara: Battle Heroes, su producción más reciente exclusiva para PSP. El juego, conocido en Occidente como Devil Kings, se adentrará en el terreno de la acción y los combates aunque también contará con elementos propios de las aventuras y de los juegos de rol.

Su baza más importante se centrará en su modo multijugador, que permitirá a cuatro participantes avanzar juntos en el modo de juego principal. Los personajes podrán portar una notable cantidad de armas y, en función de ello, podrán realizar ataques y combinaciones de golpes diferentes. Gráficamente aprovechará la potencia de la consola para presentar una gran cantidad de personajes en pantalla, tipos que poseerán una marcada estética manga. Sengoku Basara: Battle Heroes ofrecerá una buena ración de "hack and slash" a los usuarios de PSP. ●





DE VUELTA A LA PESADILLA

DEAD RISING 2

Cuando la consola Xbox 360 aún estaba dando sus primeros pasos, Capcom lanzó una de las mejores aventuras de terror jamás vistas en la máquina de Microsoft, Dead Rising. Este título logró captar toda la atención de los jugadores por su brillante y frenética trama, que nos metía en el papel de un fotógrafo que por culpa de su curiosidad se vio atrapado en un centro comercial enorme infestado de zombis. Y como colofón, el título presentaba una factura técnica de impresión, aprovechando el potencial que ofrecía Xbox 360.

Tres años después del primer Dead Rising, Capcom va a brindarnos la segunda entrega de esta saga. Aún se desconocen varios detalles acerca de su desarrollo, pero sus creadores sí que han revelado datos importantes. De entrada sabemos que el centro comercial que dio cabida a la primera parte cederá el testigo a Fortune City, una ciudad que guardará muchas semejanzas con Las Vegas. Y eso se deberá a que en ella reinarán las luces de neón, los casinos y los hoteles de lujo, aunque por desgracia sus calles estarán atestadas de muertos vivientes. Para defendernos de ellos y eliminarles podremos valernos de cualquier objeto que veamos en los escenarios: mesas, sillas, bates, armas de fuego, carteles publicitarios... cualquier cosa nos servirá. También se ha desvelado que será posible subirnos a varios vehículos completamente nuevos que nos permitirán desplazarnos por la ciudad con una mayor celeridad... y también de forma más segura. Otra cosa que también damos por sentado es que en esta ocasión el protagonista no será Frank West, ya que en las pantallas que ha distribuido Capcom el personaje presenta un aspecto físico muy diferente. A partir de aquí todo son especulaciones, incluyendo la posibilidad de que el juego incorpore algún tipo de modo multijugador o cooperativo, como ocurre en el reciente Resident Evil 5. La puesta de largo de Dead Rising 2 aún se desconoce, pero sí que podemos adelantaros que aparecerá en los formatos PS3, Xbox 360 y PC. ●

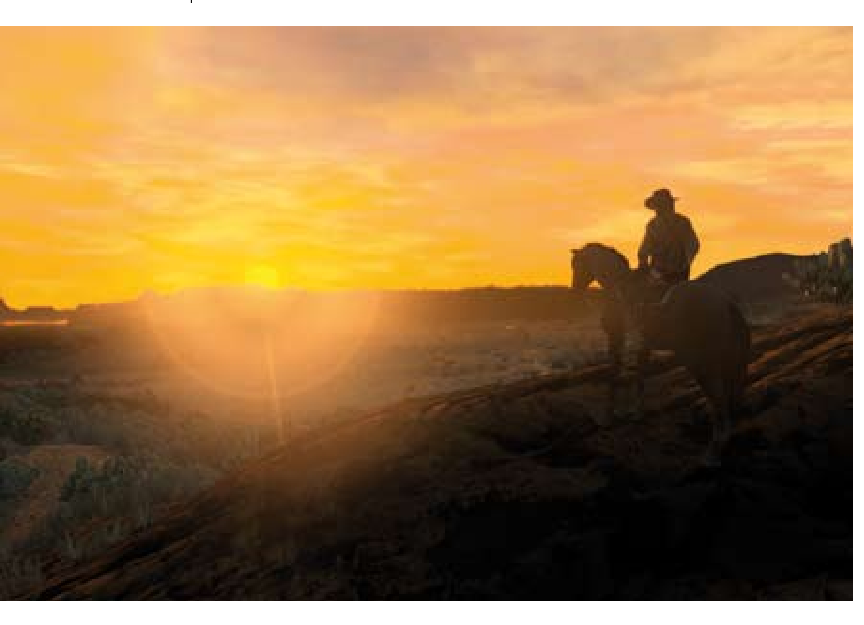
ACCIÓN DESDE EL LEJANO OESTE

RED DEAD REDEMPTION



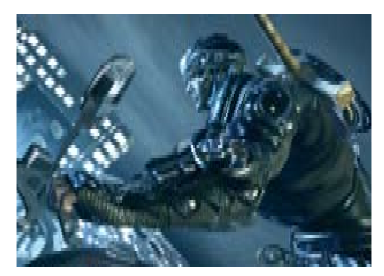
Aunque no fue lo que se dice un éxito sonado, el juego de Rockstar Red Dead Revolver consiguió hacerse un hueco gracias a su única y genuina ambientación, basada en el lejano Oeste. Tras vender más de un millón de copias en todo el mundo, la compañía americana ha decidido dar continuidad a la franquicia con Red Dead Redemption, título que aparecerá este mismo otoño en PlayStation 3 y Xbox 360.

El motor gráfico RAGE, el mismo que dio vida al fantástico GTA IV, volverá a emplearse para acoger una aventura de acción inmensa, en la que viviremos intensos tiroteos contra todo tipo de vaqueros y bandidos. Disfrutaremos de una gran libertad de acción y podremos recorrer una amplísima extensión de terreno a lomos de nuestro caballo. Red Dead Redemption va a rendir un sentido homenaje a las películas clásicas del Oeste, así que si os gustan este tipo de producciones no le perdáis de vista. ●











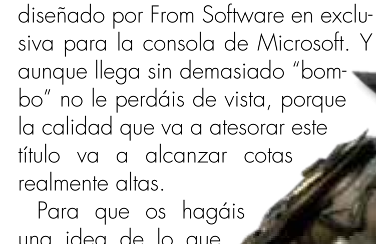
Ninja Blade

NACE UN NUEVO HÉROE DE CULTO

Desarrollador: From Software
Género: Acción / Aventura
Fecha salida: Abril
Distribuidor: Microsoft
Plataforma: Xbox 360
Web: www.ninja-blade.com

Los juegos de acción han evolucionado considerablemente a lo largo de los últimos años gracias a lanzamientos tan sobresalientes como God of War, Devil May Cry o Ninja Gaiden. Dichos títulos han catapultado a sus protagonistas (Kratos, Dante y Ryu respectivamente) a la cúspide del sector, convirtiéndose en seres de culto para muchos jugadores de todo el mundo. A esta lista de personajes populares vamos a tener que añadir en breve uno más, Ken Ogawa, un ninja muy bien adiestrado que será el protagonista principal de Ninja Blade, un trepidante juego de acción diseñado por From Software en exclusiva para la consola de Microsoft. Y aunque llega sin demasiado "bombo" no le perdáis de vista, porque la calidad que va a atesorar este título va a alcanzar cotas realmente altas.

Para que os hagáis una idea de lo que va a depararos Ninja Blade, imaginad que







metéis en una coctelera un sistema de combate tan profundo como el experimentado en God of War, una estética y acabado gráfico similar a los vistos en la saga Ninja Gaiden y escenas tan elegantes y "Hollywoodienses" como las que suceden en Devil May Cry. Seguro que si pensáis en el resultado de esta combinación se os hace la boca agua... Pero ojo, no deis por sentado que Ninja Blade va a ser simplemente una mera "copia" de varios de los elementos que conforman los títulos que acabamos de citar, ya que la creación de From Software tendrá su propia personalidad. Y a eso habrá que añadir un argumento bastante interesante, donde un virus letal de origen parasitario amenazará al mundo, comenzando su ataque en la capital nipona: Tokio.

Las habilidades que poseerá Ken Ogawa van a dejaros boquiabiertos. Este ninja podrá correr por las paredes, manejar con precisión de cirujano varias espadas, lanzar shurikens de fuego y mil cosas más. Todas estas habilidades van a serle de gran utilidad para superar las nueve fases de las que constará la aventura, niveles que estarán plagados de monstruos. Precisamente estos bichejos serán otro de los puntos más impresionantes de Ninja Blade, debido a que el diseño y, sobre todo, el tamaño de algunos de ellos será similar al de un centro comercial. ¡Los combates van a ser extraordinarios!

La realización gráfica de Ninja Blade pondrá de manifiesto el enorme poder que encierra la consola de Microsoft. La ciudad de Tokio estará magníficamente recreada, respetando hasta el último de los detalles. Durante la aventura podremos recorrer los barrios (como Shinjuku) y construcciones más representativas de la ciudad, como el Edificio del Gobierno Metropolitano o la Torre de Tokio. Por otro lado, las animaciones de los personajes serán muy realistas, destacando la expresividad facial y corporal de los protagonistas principales.

Las primeras horas que nos ha deparado Ninja Blade nos han sorprendido muy positivamente y estamos convencidos de que a vosotros también lo hará. Aún es pronto para afirmar nada con certeza, pero nos da en la nariz que esta nueva creación de From Software va a convertirse en un nuevo clásico para Xbox 360.

Sergio Martín







MadWorld

EMOCIÓN EN BLANCO Y NEGRO

Desarrollador: Platinum Games
Género: Acción / Aventura
Fecha salida: Marzo
Distribuidor: SEGA
Plataforma: Wii
Web: www.sega.com/madworld

No tenemos palabras para describir la enorme alegría y diversión que nos han proporcionado las primeras horas de juego de MadWorld, la nueva y exclusiva apuesta de SEGA para Wii. Es muy posible que muchos de vosotros hayáis oído hablar de este título por una razón u otra, algo muy normal teniendo en cuenta que se trata de una aventura de acción terriblemente original y que va destacar por muchísimos elementos. Los más obvios son su concepción gráfica y dirección artística, que no van a dejar a nadie indiferente. Platinum Games piensa apostar por una línea gráfica de marcada influencia Sin City, la conocida obra de Frank Miller. Todos los escenarios y personajes que aparezcan durante la aventura estarán coloreados en blanco y negro, como si se tratara de un cómic monocromático. La excepción a esta regla vendrá dada por la sangre, que quedará representada por un rojo chillón que contrastará fuertemente con la línea cromática general. Dicho

fluido aparecerá con mucha frecuencia a lo largo de la aventura ya que, a pesar de lo que pueda parecer en un primer momento, MadWorld va a ser un juego de acción en tercera persona de corte adulto, que presentará altas dosis de violencia y "gore".

Un programa llamado Death Watch estará causando estragos en una isla en la que reinará el caos más absoluto y la desesperación. A causa de una letal epidemia todas las comunicaciones de la isla con el exterior habrán sido cortadas, por lo que los ciudadanos estarán condenados a quedarse atrapados. Y como las fuerzas de seguridad habrán abandonado el área, en la ciudad se impondrá la ley del más fuerte. Ahí es donde entrará en juego el dichoso programa de televisión Death Watch, que incitará a los habitantes de la urbe a matarse unos a otros para escalar en el ranking de asesinatos y obtener así un valioso premio: los asesinos más despiadados y letales serán recompensados con un billete para escapar de la isla.

En medio de este desaguisado estará Jack, el protagonista de MadWorld. Jack será un personaje pintoresco dotado de una gran fuerza y de una habilidad innata para el combate. Junto a este personaje tendremos que recorrer toda la ciudad en busca de los individuos más fuertes y poderosos, que adoptarán el papel de jefes finales. Pero para llegar hasta ellos primero habrá que demostrar nuestra valía con los rivales más "comunes", a quienes podremos hacer picadillo de mil y una maneras diferentes. Sí, porque Jack podrá ejecutar una especie de movimientos finales a cual más bestia y brutal, que llenarán la pantalla de litros y litros de sangre. Cualquier objeto que veamos en los fondos podrá servirnos de arma contra los indeseables adversarios. Barriles explosivos, farolas, sierras eléctricas o señales de tráfico nos permitirán apalear, desmembrar, azotar o empalar a los pobres incautos que osen hacernos frente. Los combates serán por tanto el alma de MadWorld, pero para que la acción no termine por hacerse monótona la aventura también nos invitará a participar en algún que otro minijuego y a vivir interesantes escenas de conducción.

MadWorld es uno de esos escasos títulos que no van a pasar desapercibidos para ningún jugador y que, a buen seguro, va a dar mucho que hablar por sus múltiples características que le harán único. Platinum Games va a debutar en Wii con una aventura de acción muy bien concebida, original y maravillosa; y demostrará que la consola de Nintendo puede acoger títulos de corte adulto sin ningún tipo de problema.

Sergio Martín









Free Realms

UN VIDEOJUEGO MULTIJUGADOR MASIVO ¿PARA NIÑOS?

Desarrollador: SOE
Género: MMORPG
Fecha salida: Abril
Distribuidor: SOE
Plataforma: PC
Web: www.freerealms.com

Free Realms y por ende Sony Online Entertainment, tienen una doble tarea difícil por delante. La primera es entregar un título, el primer MMORPG destinado a niños entre 9 y 16 años con unos niveles de calidad al menos semejantes a los del resto de su catálogo. Y por otro, convencer a padres y niños que los videojuegos MMORPG no esclavizan las mentes ni apresan a sus jugadores durante horas y horas.

Sony Online Entertainment tiene tablas en esto de los juegos masivos multijugador online. Fueron ellos quienes batieron varios records de audiencia e innovación con sus conocidísimos Everquest y Everquest II. Menos suerte han tenido con Vanguard o con Star Wars Galaxies, pero no dejan de lanzar novedades cada año: Pirates of the Burning Sea el pasado año y Free Realms durante 2009. Y todo eso mientras dan las últimas pinceladas a The Agency para Playstation 3 y el esperadísimo DC Universe Online. Ocupados están en SOE sobre todo estas fechas cuando ya debería estar en la calle la beta de Free Realms, el juego que tuvimos la oportunidad de ver el pasado mes de mayo cuando su jefe de diseño pasó por Madrid para explicar qué hace diferente a Free Realms.

Lo cierto es que son muchas cosas las que sorprenden de Free Realms; es el primer juego masivo multijugador, por ejemplo, en el que no hay muertes (el juego no se basa en eso), también es el primero que te permite subir el nivel de tu personaje sin cumplir misiones ni acabar con jefes finales, simplemente disfrutando de eventos o minijuegos, puedes subir de nivel. También es un título al que le puedes extraer (siempre en boca de los representantes de SOE) todo su potencial con tan sólo jugar 15 minutos al día. Free Realms también incluye todos los sistemas de protección al menor que puedas imaginar, desde la posibilidad de eliminar el chat y sustituirlo por frases hechas, hasta la opción que permite a los padres fijar el tiempo de juego máximo diario o limitar su uso.

Pero no vamos a centrarnos en sus sistemas de prevención, Free Realms es un videojuego y por tanto es diversión lo que ofrece: desde minijuegos de carreras o puzzles, hasta la posibilidad de realizar misiones, desde eventos, hasta una red social asociada al juego para los más pequeños, donde intercambiar opiniones y regalos. Free Realms tiene una enorme cantidad de personajes y escenarios que invitan a descubrirlos. Sobre todo mantiene el interés tanto de los que no conocen qué es un juego de rol masivo multijugador, hasta los jugadores más experimentados que quieren probar algo distinto.

Aún así, como indicamos al principio del artículo, SOE tiene un notable desafío por delante con Free Realms, ya que ofrece una propuesta inédita en el mundo del videojuego, pero eso sí, muy bien acabada. Ah, se nos olvidaba, Free Realms saldrá para PC, y es gratuito, pero también saldrá para Playstation 3 después del verano.

Belén Quintana







NINTENDO DS™

Wii™

FINAL FANTASY®
CRYSTAL CHRONICLES®
ECHOES OF TIME™

¡Únete a tus amigos en un viaje mágico!

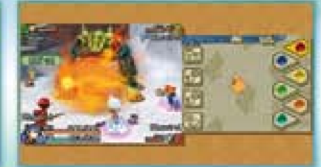


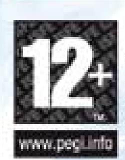


¡POR PRIMERA VEZ!

¡DE 2 A 4 JUGADORES SIMULTÁNEAMENTE A TRAVÉS DE LA CONEXIÓN WI-FI DE NINTENDO Y DE LA CONEXIÓN INALÁMBRICA DE DS EN Wii™ Y NINTENDO DS™ AL MISMO TIEMPO!



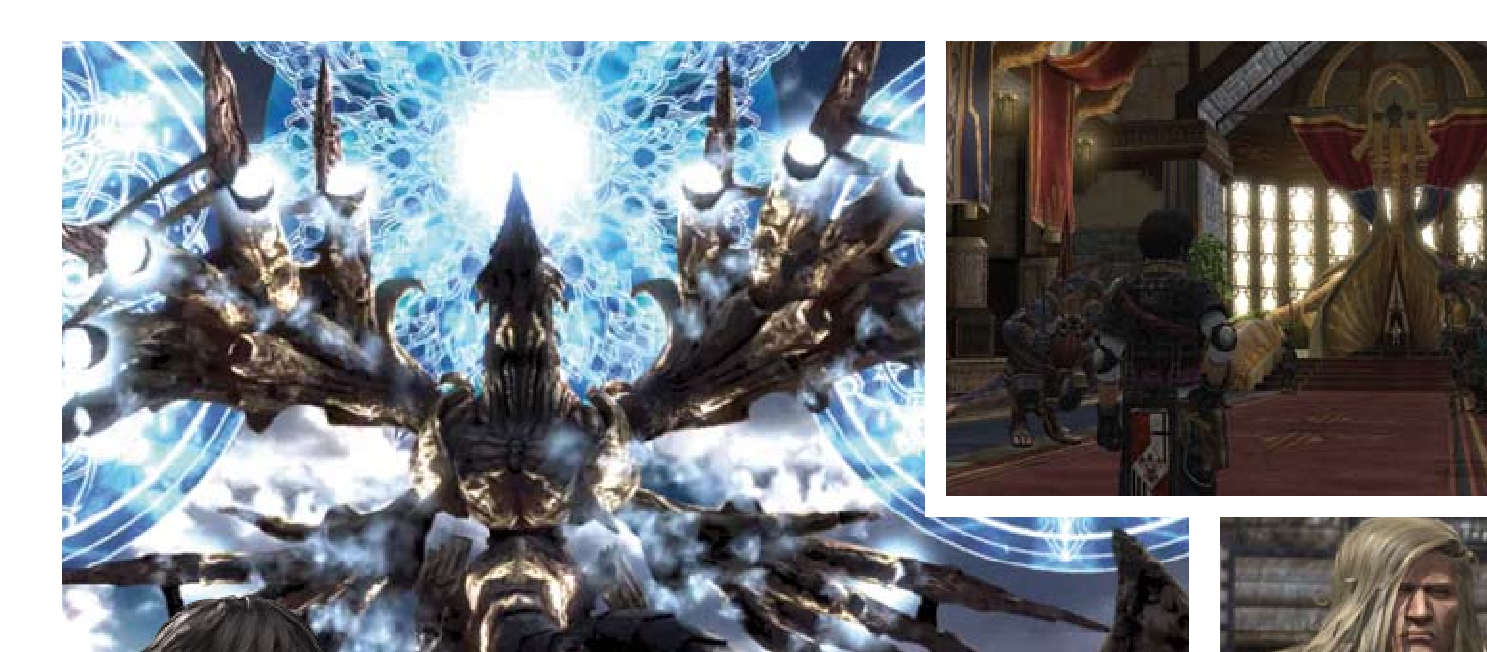




www.ffccechoesoftime.com









The Last Remnant

IMAGINA TENER CONSOLA

Desarrollador: Square Enix
Género: RPG
Fecha salida: 20 Marzo
Distribuidor: Square Enix
Plataforma: Xbox360, PC, PS3
Web: www.lastremnant-game.es

Después de su versión para Xbox 360, que pasó con buena nota por nuestras consolas, Square Enix ha decidido dar el paso a la plataforma en unos de sus títulos mas innovadores dentro de los RPG .

Para los que no hayan oido hablar del juego, The last Remnant es una aventura de rol japonesa con una forma de combatir particular, destinada inicialmente a revolucionar el género de los RPG. Pero siempre avalada por el gran trabajo de Square y sus ambientaciones fantásticas.

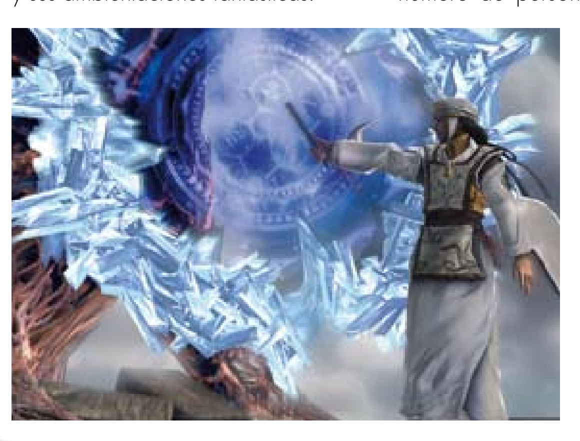
Entre los aspectos a destacar de esta versión, es que el control ha sido completamente pensado para jugar con teclado y ratón, con lo que pasaremos a un control más exacto e intuitivo aunque con algunos aspectos mejorables.

Técnicamente el juego ha mejorado, las animaciones de los personajes son mas fluidas que en la versión e Xbox, los combates ahora son más rápidos, se ha mejorado la capacidad de grabación, hay pantallas de información añadidas para las armas y objetos, se ha aumentado el número de personajes, hay nuevos desafíos y, posiblemente una de las grandes mejoras, es añadir el sonido original en japonés, a elegir con la versión en inglés.

Todo esto bajo unos requisitos importantes (hay que recordar que usa el motor Unreal) para poder apreciar en todo su esplendor el excelente acabado gráfico del juego.

Hace unas semanas ya se dijo que su distribución pasaría a ser a través de Steam, a partir de Abril, aunque aun no hay confirmación del precio oficial. De lo que si estamos seguros, es que este juego viene a suplir un gran vacío que existe en este género para PC y esperamos que tenga el éxito que se merece.

Hugo Lanchares





Virtua Tennis 2009

¡COGE UNA RAQUETA!

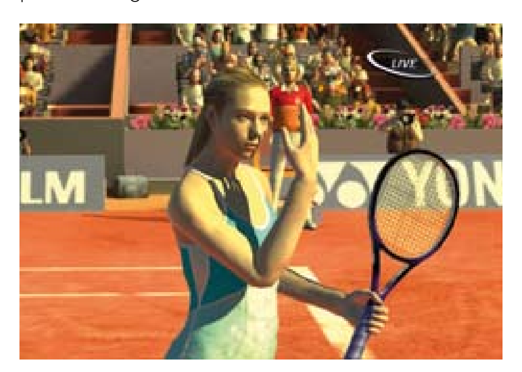
Desarrollador: SEGA
Género: Deportivo
Fecha salida: Mayo
Distribuidor: SEGA
Plataforma: PS3, Xbox 360, Wii, PC
Web: www.virtuatennis2009.com

El gran Rafa Nadal ha provocado que la pasión por el tenis en nuestro país se haya incrementado de forma notable. Por eso mismo muchos usuarios de PS3, Xbox 360, Wii y PC estarán encantados de saber que en Mayo van a poder disfrutar de una nueva edición de uno de los simuladores de tenis más prestigiosos del planeta, Virtua Tennis.

SEGA está trabajando muy duro para conseguir hacerse con el trono de este tipo de juegos, puesto que ahora mismo ocupa Top Spin 3 de 2K Games. Virtua Tennis 2009 incorporará suculentas novedades, empezando por la actualización de su plantel de tenistas controlables. A los ya clásicos Rafa Nadal, Roger Federer, Andy Roddick, Maria Sharapova o las hermanas Williams se unirán nuevos talentos como el escocés Andy Murray o la escultural Ana Ivanovic, conformando una plantilla más completa y atractiva que nunca. Los modos de juego también van a verse muy beneficiados por las innovaciones que van a incluirse, comenzando por el remozado modo World Tour. En él podremos jugar tanto online como offline, participar en un cuantioso número de torneos e ir potenciando poco a poco las habilidades de nuestro jugador. Siguiendo con las modalidades de juego, los famosos Court Games se verán actualizados e incluso su número se incrementará ya que Virtua Tennis 2009 presentará cinco de estos minijuegos totalmente nuevos.

Gráficamente lucirá un aspecto formidable y eso se dejará notar especialmente en el aspecto de los jugadores, que se mostrarán más realistas y estilizados que los que vimos en Virtua Tennis 3. Las pistas en las que disputaremos los partidos también aumentarán su grado de detalle, pudiendo competir en más de 40 diferentes. Virtua Tennis 2009 promete dejar contentos a todos los aficionados al deporte de la raqueta, mejorando sustancialmente las cualidades que nos ofreció la pasada entrega de esta serie.

■Shy Guy








ELITE FORCES
UNIT 77
EXCLUSIVO PARA NINTENDO DS™
Elite Forces – Unit 77 combina acción con estrategia militar y tácticas de combate. Controlaremos a cuatro personajes magistralmente representados que se zambullirán en fantásticos e hiperrealistas entornos 3D. Nada menos que 20 horas de juego frenético esperan al fabuloso francotirador, al experto en explosivos, al hacker y al devastador "cañonero". Sólo aprovechando al máximo sus habilidades individuales seremos capaces de derrotar a los terroristas.
Ya a la venta
16+
www.pegi.info
© 2009 GAMMICK AND DEEP SILVER, A DIVISION OF KOCH MEDIA GMBH, AUSTRIA. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.
NINTENDO DS
GAMMICK
abylight
DEEP SILVER





Velvet Assassin

LA VIDA DE UNA ESPÍA

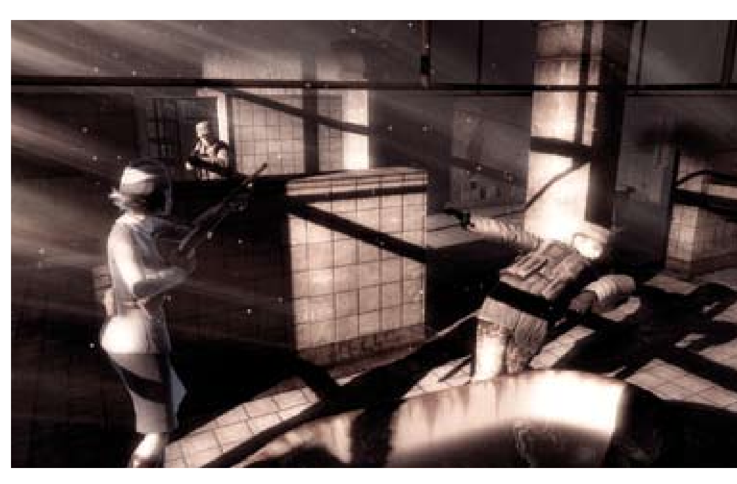
Desarrollador: **Replay Studios**
Género: **Acción / Aventura**
Fecha salida: **Primavera**
Distribuidor: **Koch Media**
Plataforma: **Xbox 360, PC**
Web: **www.velvetassassin.com**

No es demasiado habitual que la biografía de una persona puntual sea trasladada a videojuegos, como si se tratara de una especie de biografía audiovisual. Pero eso es precisamente lo que va a depararnos Velvet Assassin, el nuevo trabajo de los alemanes Replay Studios. Velvet Assassin nos invitará a conocer la vida de una espía británica llamada Violette Szabo, que en su traslado al juego pasará a llamarse Violette Summer. Bajo la perspectiva de esta joven podremos experimentar las múltiples tragedias que tuvieron lugar durante la Segunda Guerra Mundial desde una perspectiva muy real, hecho que al menos desde nuestro punto de vista presenta un gran atractivo.

Controlando a Violette tendremos que infiltrarnos en las líneas enemigas a través de 12 zonas bien diferenciadas. Al no contar con ningún tipo de apoyo físico, la mejor forma de avanzar será actuando en sigilo. Para eliminar a los rivales habrá que planear bien cada movimiento para intentar pillarles por sorpresa, teniendo que elaborar emboscadas aprovechando los objetos y armas que encontremos diseminados por los fondos, ya sea un bidón de gasolina, un cuchillo o incluso morfina. A medida que transcurran los niveles Violette irá mejorando sus habilidades, pudiendo acentuar aquellas que más nos interesen, desde su destreza en el manejo de armas a su fortaleza física.

Toda la aventura la viviremos desde una perspectiva en tercera persona que nos permitirá divisar una buena área de terreno. La ambientación de todas las localizaciones será increíblemente realista, así como el aspecto de los soldados y de las armas. Para ello Replay Studios usará un motor gráfico muy solvente, capaz de gestionar complejos entornos altamente detallados y con multitud de efectos visuales. Velvet Assassin promete ser una aventura de espionaje única que sobresaldrá por su inusitado realismo.

Shy Guy







Pro Evolution Soccer 2009

COMIENZA LA LIGA DE FÚTBOL EN WII

Desarrollador: Konami	**Distribuidor:** Konami
Género: Fútbol	**Plataforma:** Wii
Fecha salida: Primavera	**Web:** es.games.konami-europe.com

El pasado año Konami revolucionó el panorama de los simuladores de fútbol con la versión para Wii de su aclamada saga Pro Evolution Soccer. La consola de Nintendo y sus mandos únicos de control proporcionaron a la compañía nipona las herramientas perfectas para implementar un nuevo sistema de control extraordinariamente concebido y mucho más preciso que el habitual, que explotaba las prestaciones del Wiimote y del Nunchack.

Pro Evolution Soccer 2009 va a seguir los pasos de la pasada edición, si bien van a incorporarse sonadas novedades que encantarán a los amantes del título. La más importante tendrá que ver precisamente con el control. Y es que a pesar de que Konami va a mantener el esquema que ya integró en PES2008, también piensan añadirle uno más clásico que sea compatible con el Classic Pad de Wii. Con esta opción Konami pretende atraer a todo tipo de usuarios, sobre todo a aquellos que estén acostumbrados a jugar en otros formatos. Otra innovación la encontraremos en el nuevo modo cooperativo, donde uno de los jugadores (en principio el más experto) tendrá que controlar a todo el equipo mientras que el otro manejará a un único jugador.

Los modos de juego también experimentarán algunos cambios, como la Liga Máster, que estará ajustada para que sea accesible incluso para los jugadores más novatos. La inteligencia artificial de los jugadores controlados por la CPU también se verá más depurada, al igual que el apartado gráfico, que nos permitirá contemplar a jugadores de apariencia más real y texturas más pulidas en los estadios. Todos aquellos que disfrutaran con el pasado PES de Wii van a quedar muy satisfechos con esta nueva entrega, que será lanzada al mercado dentro de escasas semanas.

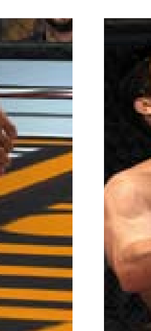
■ Shy Guy













UFC 2009 Undisputed

COMBATES DEMOLEDORES

Desarrollador: Yuke´s	**Distribuidor:** THQ
Género: Lucha	**Plataforma:** Xbox 360, PS3
Fecha salida: Primavera	**Web:** www.ufcundisputed.com

Los salvajes y vibrantes combates de la Ultimate Fighting Championship (UFC), una de las modalidades de lucha más duras del mundo, van a ser recreados en breve en Xbox 360 y PlayStation 3 gracias a las competentes manos de Yuke´s. Aunque en nuestro país este deporte no es especialmente popular, fuera de nuestras fronteras arrastra a miles de seguidores gracias a la espectacularidad de cada pelea.

El realismo extremo es la característica que están persiguiendo con más afán sus desarrolladores. Y por lo que hemos podido presenciar en una versión muy avanzada de UFC 2009 Undisputed, su trabajo está siendo realmente soberbio. La ambientación que se está consiguiendo imprimir al título es impresionante, recreando fielmente toda la parafernalia que rodea a este brutal deporte. Pero lo mejor llega cuando bajamos a la octogonal arena para darnos de "galletas" contra nuestro contrincante. Pocos títulos modernos cuentan con unos luchadores tan detallados y mejor animados que los que van a darse cita en este simulador. Tipos como Sugar Rashad Evans, BJ Penn, Forrest Griffin o Michael Bisping mostrarán un modelado tan extremadamente realista que solo les faltará respirar o salirse de la pantalla para cobrar vida. Cada uno de estos deportistas contará con su propio estilo de lucha, un repertorio de movimientos único y unas animaciones tremendamente fluidas. El resultado de esto serán unas peleas serias, duras y despiadadas, hasta tal punto que podrán herir la sensibilidad de los jugadores más sensibles.

UFC 2009 Undisputed va a convertirse en un simulador de peleas verdaderamente sólido y fehaciente, que nos brindará unos duelos increíblemente duros y excitantes. Si os gustan este tipo de títulos y sois usuarios de Xbox 360 o PS3 no deberíais quitar el ojo de encima a este juego. Seguro que consigue sorprenderos.

Hugo Sánchez





ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS **DIVERTIENDA**

LLÉVATE TU CONSOLA FAVORITA Y PAGA COMO QUIERAS

* Consulta otras condiciones en tu tienda. Fin anciaciones contratadas a través de Crediágil y Freestyle (Banco Santander) . No incluidos los gastos de apertura.



PS3 80 GB[1] (Incluye consola y mando dual shock 3)
+ Juego a Elegir + Mando oficial Dual Shock 3
en 6 meses **sin intereses**
86,99€*



XBOX 360 60 GB[2] (Incluye consola y mando inalámbrico)
+ Juego a Elegir + Mando inalambrico adicional + Kit carga y juega
en 6 meses **sin intereses**
60,99€*



WII[3] (Incluye consola, mandos remoto y nunchaku y el juego Wii Sport)
+ Juego a elegir + Mando remoto y nunchaku
en 11 meses **con intereses**
36,99€*



PSP[4] (Incluye solo consola)
+ Juego a elegir + Bolsa de Transporte
en 3 meses **sin intereses**
77,99€*



NDS Lite[5] (Disponible en varios colores)
+ Juego a elegir + Bolsa de Transporte
en 3 meses **sin intereses**
67,99€*

1 Financiación para consola PS3 básica de 80 Gb por valor de 400 €, juego por valor de 60 € y mando por valor de 60 €. 2 Financiación para consola XBOX 360 basica por valor de 240 €, juego por valor de 60 €, mando inalámbrico por valor de 45 € y kit carga y juega por valor de 20 €. 3 Financiación para consola Wii valorada en 250 €, juego por valor de 50 € y mandos por valor de 60 €. 4 Financiación para consola PSP valorada en 170 €, juego por valor de 50 € y bolsa por valor de 13 €. 5 Financiación para consola NDS valorada en 150 €, juego por valor de 40 € y bolsa por valor de 13 €.

Ahorráte hasta -18 €* en todos los juegos



y además llévate a Dablo de REGALO**

* Descuento equivalente al Importe máximo a abonar para juegos usados con un PVP de origen de 59,95 €. El centro se reserva el derecho de valorar el juego y fijar el importe a pagar. Solo para socios de Divertienda.** Válido solo para socios de Divertenda. Hasta fin de existencias. Se entregará un regalo al comprar cualquier juego superior a 30 €.

www.divertienda.com



CÓRDOBA **DIVERTIENDA PRIEGO** Federico Martin Bahamontes, 34. Tel: 957 54 16 46 - HUELVA **DIVERTIENDA HUELVA** C/ Concepción 4, 6 Bajo (Radilux). Tel: 959 24 96 38 MURCIA **DIVERTIENDA CARTAGENA** Alfonso XIII, 66. Tel: 968 12 16 78 - TOLEDO **DIVERTIENDA TOLEDO** C. C. Puerta de Toledo. Tel: 925 49 16 36 - CIUDAD REAL **DIVERTIENDA VALDEPEÑAS** Plaza Nueva, Local 10. Tel: 926 34 85 90 SALAMANCA **DIVERTIENDA SALAMANCA** c/ José Jauregui, 31 Tel: 923 21 66 44 CASTELLON **DIVERTIENDA CASTELLON** c/ Vera, 26 Tel: 964 78 53 29

www.divertienda.com

Resident Evil 5

TIEMBLA EN COMPAÑÍA

Qué grande es Capcom, ¡y cuánto la queremos! Muchos jugadores debemos a esta compañía multitud de ratos de diversión pura y dura, horas de juego que nos han hecho disfrutar y darnos cuenta de lo mucho que nos gustan los videojuegos. Esta brillante compañía ha firmado decenas y decenas de títulos sobresalientes y Resident Evil 5 es otro más que sumar a esta larga lista. Y a nuestro entender esto tiene mucho mérito ya que el listón que había puesto la pasada entrega de esta serie, Resident Evil 4, estaba situado a una altura supina. Pero ya veis, Capcom siempre se crece ante los restos más duros y ha concebido una aventura fantástica que conjuga multitud de elementos que consiguen atraparnos desde el primer instante… y no conseguimos huir de su embrujo hasta que contemplamos la escena final del juego.

Resident Evil 5 continúa la senda que llevó a Resident Evil 4 al éxito absoluto, repitiendo un esquema y concepción muy similares. Por lo tanto nos encontramos ante una aventura de terror en la que prima la acción sobre cualquier otra característica y









que nos brinda numerosas secuencias en las que nuestro corazón latirá a un ritmo frenético. Los protagonistas de esta historia son Chris Redfield, un viejo conocido de la franquicia, y la preciosa Sheva Alomar. Y por primera vez en la serie, ambos personajes deben cooperar durante toda la aventura si quieren acabar con la nueva amenaza bioterrorista que ha sido localizada en un rincón de África. La innovación más destacada de esta entrega en relación a las anteriores es el modo Cooperativo para dos jugadores simultáneos, modalidad que puede ser disfrutada tanto online como offline a pantalla dividida. Y esta adición es un acierto bárbaro, puesto que proporciona unas cotas de diversión simplemente increíbles y una mayor profundidad e intensidad a la aventura. De hecho esta idea es tan acertada que pensamos que va a convertirse en perenne en los juegos del mismo estilo que vayan apareciendo de ahora en adelante. Y antes de que se nos olvide, es preciso señalar que esta cooperación entre Chris y Sheva es primordial y funciona realmente bien, incluso cuando es la propia CPU de la consola la que se encarga de controlarla cuando decidimos jugar en solitario.

Al margen de esta novedad, destacar algo en particular de Resident Evil 5 por encima del resto es una empresa complicada. Y es que todo lo que nos ofrece el juego alcanza un nivel impresionante, comenzando por el desarrollo en sí. La aventura va de menos a más a lo largo de los seis capítulos de los que consta y, durante la misma, nos topamos con un montón de sorpresas mayúsculas, tanto en lo que se refiere a giros argumentales como a "ciertas" situaciones. Ya veréis… Preferimos no decir nada más en este sentido para no estropear el factor sorpresa a ninguno de vosotros, pero digamos que a partir de la segunda mitad del título es cuando realmente Resident Evil 5 da lo mejor de sí mismo.

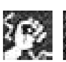
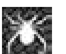
El apartado que sí que demuestra su potencial desde el primer momento es el gráfico. Resident Evil 5 muestra un virtuosismo gráfico casi incomparable. La calidad de todos los entornos roza lo divino y las animaciones de los personajes, sobre todo las expresiones faciales, nos han dejado sin palabras. Este sensacional despliegue gráfico está acompañado de una ambientación extraordinaria y un apartado sonoro magnífico, en el que solo echamos de menos el doblaje a nuestro idioma. Podríamos seguir durante días hablando de las excelencias que nos ofrece Resident Evil 5 y aún así seguro que nos dejaríamos cosas en el tintero. Pero da igual, basta decir que es de los tres mejores juegos disponibles tanto en PlayStation 3 como en Xbox 360. Corred a por él ya.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Koch Media España
Género: Aventura de terror
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
Versiones disponibles: PS3, Xbox 360
www.residentevil.com



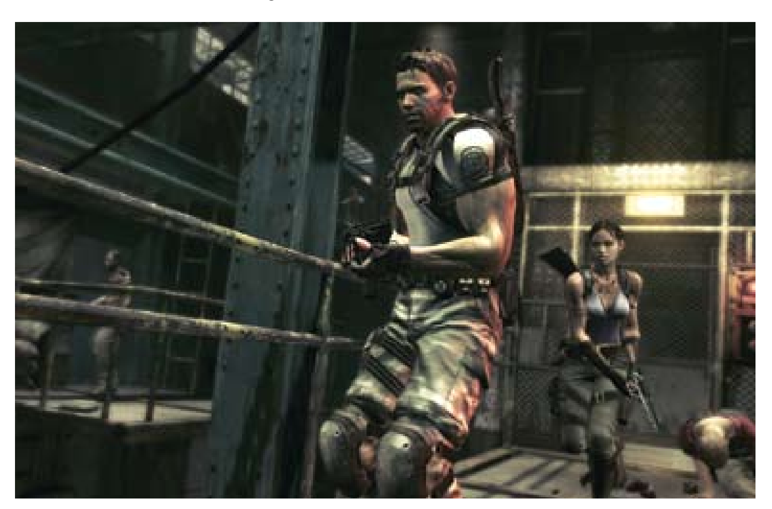
95

Lo mejor
El modo Cooperativo para dos jugadores online y offline. Gráficamente es BRUTAL.

Lo peor
No sorprende tanto como Resident Evil 4.

Nuestra opinión
Capcom sigue lanzando juegazo tras juegazo. Resident Evil 5 es una aventura que nadie debería perderse.





Detective Conan

CASO CERRADO



Conan es un personaje que lleva dando alegrías a sus seguidores desde hace años en una serie manga de corte juvenil, resolviendo toda clase de casos extraños pero muy divertidos. Y con razón, porque la serie de Gosho Aoyama tiene unos guiones trabajados y muchísimos personajes sorprendentes.

Después de un intento "extraño" en la consola DS, que no dejo buen sabor de boca, Marvelous se ha puesto en marcha para sacar lo mejor de la serie y transmitirla en el nuevo juego de WII.

Como no podría ser de otra manera encarnamos a Conan Edogawa, que ha sido invitado con sus amigos a un centro temático donde aparentemente todo es diversión, hasta que se descubre a una mujer muerta al lado de la piscina del centro. Nuestro pequeño amigo tiene que ponerse a resolver el caso recogiendo toda clase de pistas, que se irán almacenando en nuestro inventario para poder analizarlas posteriormente. El juego se divide en capítulos, teniendo que resolver partes del caso poco a poco. Por lo tanto habrá que conocer a todos los personajes del juego, hablando e interrogándolos uno a uno, buscar en los decorados y moverse de un lado a otro del centro para encajar las pistas. Además, incluye una serie de minijuegos para hacerlo más ameno y variado.

Técnicamente se mueve en un entorno 3D de pasadas generaciones, con intros y cinemáticas estáticas, que aunque dan ambiente dejan un poco frío al usuario al no haber incluido animaciones como en la serie. El control y la cámara no están depurados, así que cuesta un esfuerzo el manejar perfectamente todas las acciones de Conan con nuestro Wiimote.

El juego es sencillo, pero debido a un diseño extraño en los capítulos, puedes quedarte atascado sin saber que hay que hacer. No por una dificultad extrema, sino por la sensación de que falta alguien que te diga que objetivos tienes que cumplir.

Y como suele ser habitual en los juegos de corte japonés, carecemos de libertad en determinados momentos, así que el juego te obliga a hablar con todas las personas de una sala para poder avanzar o jugar a los minijuegos te apetezca o no.

Hugo Lanchares

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Marvelous
Distribuidor: Nobilis
Género: Aventura Gráfica
Multijugador: No
Voces: Inglés/Japonés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
Versiones disponibles: Wii



65

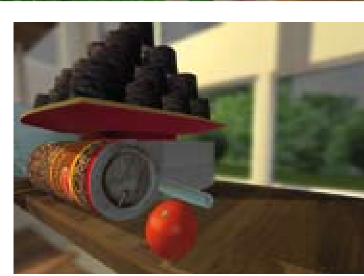
Lo mejor
Está muy bien ambientado. Descubrir nuevas pistas es una gozada. Poner las voces originales en japonés.

Lo peor
Técnicamente desfasado, es un juego de Gamecube. El control y la cámara mejorables. Algunos momentos son tediosos y aburridos.

Nuestra opinión
Juego para incondicionales de la serie o para iniciarse en las aventuras gráficas.









I-Fluid

NO HAY 2 GOTAS IGUALES

De vez en cuando aparecen juegos originales dispuestos a hacerse un hueco en este universo lleno de shooters o juegos de estrategia. Es el caso de I-Fluid, que tiene un planteamiento tan simple como interesante a los ojos del jugador.

¿Qué se siente al ser una pequeña gota de agua? Es la pregunta que responde el juego, ya que el jugador tendrá que convertirse en una gota y atravesar diferentes escenarios durante la partida. Un total de 15 escenarios diferentes, con un corte hogareño serán los elegidos para hacernos pasar un rato muy divertido.

En un entorno completamente 3D y con un sistema de plataformas, el juego es muy sencillo de manejar con el ratón y el teclado. Las acciones son simples, pero el reto del juego obligará hasta el más atrevido a tener que pensarse 2 veces el atravesar la hoja de un libro. Ya que existen múltiples enemigos que intentarán "secarnos", por lo que habrá que tener sentido común.

El título incluye 3 modos de juego. El primero, un modo historia que permite ir avanzando los escenarios, el segundo un modo time trial para hacernos correr y el tercero un modo libre que podemos gozar de las vistas antes citadas. En definitiva tiene lo suficiente para agradar al gran público.

Posiblemente sea el juego sorpresa de la temporada, algo fresco e innovador. Corto, pero a la vez complicado haciendo que sea un reto cada fase y peligro. Además no es muy exigente con el hardware, así que prácticamente todo el mundo podrá disfrutarlo.

■Hugo Lanchares

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Exkee
Distribuidor: Nobilis
Género: Plataformas
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
Versiones disponibles: PC
www.i-fluid.com

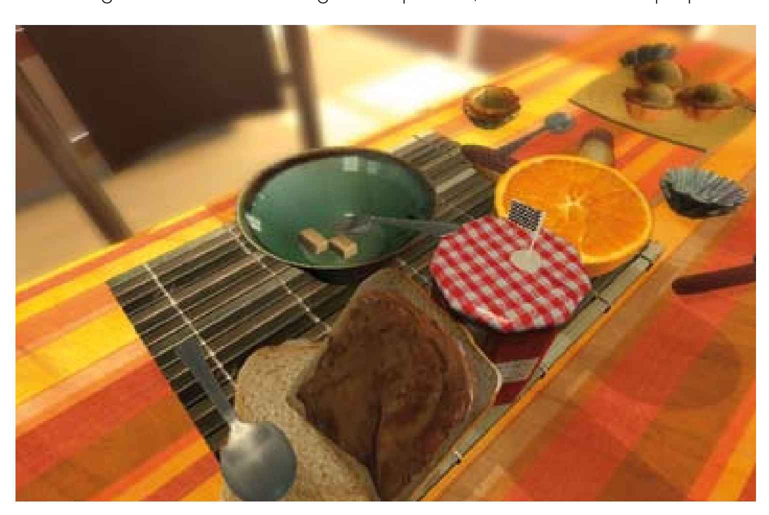


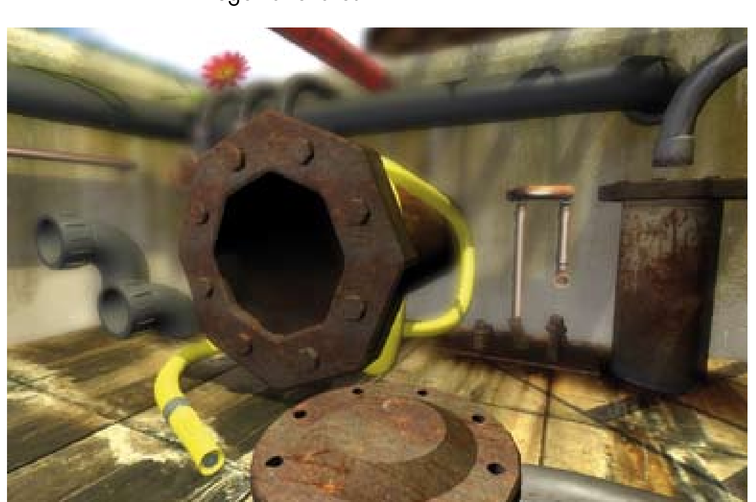
76

Lo mejor
Innovador y original. Divierte, que es el objetivo de un juego.

Lo peor
Es un juego corto, quizá demasiado. Algunas fases son demasiado confusas.

Nuestra opinión
Excelente juego para desconectar. Es una compra segura.





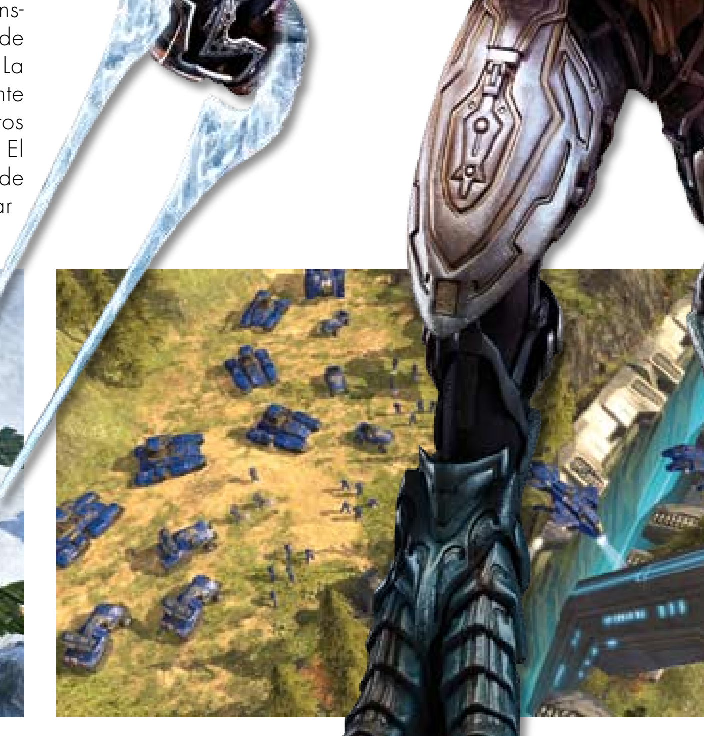
Halo Wars

CONOCE LOS ORÍGENES DE LA GUERRA. REGRESA HALO

Como ya adelantamos en su avance: Halo Wars supone un arriesgado intento de revolucionar el género de la estrategia en tiempo real en las videoconsolas. Pues bien: ¡prueba superada! Halo Wars es el mejor exponente del género visto hasta el momento en consola alguna. Así de simple. También se cumplen nuestras impresiones respecto a su profundidad y posibilidades estratégicas, Halo Wars apuesta claramente por la inmediatez y la acción directa. Pero vayamos por partes. ¿Qué ofrece Halo Wars?

El universo Halo está más vivo que nunca. La serie crece y gana en profundidad. Y decimos esto a sabiendas de que en Halo Wars no encentraréis al Jefe Maestro y el equipo encargado de su desarrollo no ha sido Bungie sino Ensemble Studios (responsables de la franquicia Age of Empires). La ambientación está perfectamente conseguida y todos sus elementos son perfectamente reconocibles. El apartado técnico del juego es de órdago. Es una delicia observar los modelados y animaciones de









todas las unidades, el cuidado diseño de los escenarios (de tamaño algo reducido), los efectos de las explosiones, partículas, iluminación… la calidad y cantidad de los detalles resultan hipnóticos. Añadid una banda sonora sensacional y unas cinemáticas a la altura de las grandes producciones y estaréis ante todo un espectáculo audiovisual. No hay pegas al respecto.

El hecho de que Halo Wars haya sido diseñado partiendo de cero para Xbox 360 se ha traducido en un control sencillo e intuitivo, bastan unos pocos minutos (los que llevan jugar sus dos tutoriales) para estar al tanto de todas las opciones del mando. El título se deja jugar a las mil maravillas. Hacer grupos y dar órdenes es rápido y no exige complejas interactuaciones, ¡sin problemas! Una vez puestos el tema, Halo Wars presenta dos apartados principales, para empezar una campaña dividida en quince escenarios (que pueden jugarse en modo cooperativo) en la que podrás controlar únicamente al bando humano (el Covenant se reserva para los modos multijugador). Una vez superada la campaña (el cooperativo y sus cuatro modos de dificultad la aportan la rejugabilidad necesaria) podrás vértelas con garantías con otros usuarios en sus variados modos multijugador (hasta seis jugadores) ¡la diversión se multiplica cuando tus adversarios son personas de carne y hueso! La campaña por su parte, es muy sólida y está enfocada claramente a los combates. Resulta muy variada tanto en los objetivos como en las situaciones que presenta y apuesta ante todo por la espectacularidad.

Halo Wars es un programa directo y lineal, no presenta las grandes posibilidades de otros títulos del mismo género: la gestión de recursos y la construcción de bases se han automatizado y el juego sacrifica profundidad por accesibilidad. Pero no podemos olvidar, que no hablamos de un título ideado para PC, sino de un programa diseñado específicamente para consola, un programa que además pertenece a un género que hasta la fecha (manteniendo las características habituales exportadas de los ordenadores compatibles) no ha cosechado ningún éxito sonado. Por tanto, Ensemble Studios se ha aventurado para conseguir una formula sencilla y apta para el gran público, y es que cualquiera puede jugar con garantías a Halo Wars. Del mismo modo, se ha pretendido evitar que la acción resulte confusa y centrarse en todo momento en un menor número de elementos (uno o dos conflictos a la vez, escenarios más pequeños y la justa variedad de unidades). No lo dudes: si te gusta la franquicia Halo deberías hacerte con él. Si te gusta la estrategia en tiempo real y no cuentas con un PC también deberías conseguir tu copia. Y si nunca has probado el género, es el título idóneo para iniciarte.

■ Ricardo H.

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Ensemble Studios
Distribuidor: Microsoft
Género: Estrategia en tiempo real
Multijugador: 1-2 (Cooperativo) 3-6 (multijugador)
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
Versiones disponibles: Xbox 360
www.xbox.com/es-ES



90

Lo mejor
La ambientación y el apartado técnico. Su exquisita jugabilidad y control. Las opciones multijugador y el cooperativo.

Lo peor
No disponer de campaña protagonizada por el Covenant. Que las posibilidades estratégicas sean algo reducidas.

Nuestra opinión
Es muy, muy divertido y expande la experiencia Halo. El canto del cisne de Ensemble Studios.

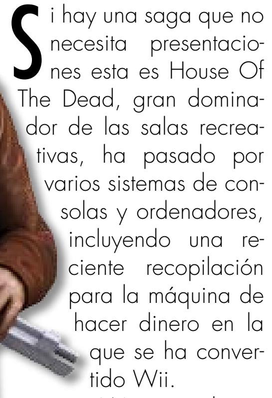




House Of The Dead: Overkill

"EL CAMINO DEL EXCESO"





Si hay una saga que no necesita presentaciones esta es House Of The Dead, gran dominador de las salas recreativas, ha pasado por varios sistemas de consolas y ordenadores, incluyendo una reciente recopilación para la máquina de hacer dinero en la que se ha convertido Wii.

Wii no solo es una máquina de gran éxito a nivel mundial, sino que gracias de nuevo al diseño de sus controladores resulta ideal para un género como el de los shooters, ya sean tradicionales o en su vertiente 'on' rails como bien ha quedado demostrado con el excelente Resident Evil: Umbrella Chronicles. Overkill ha pasado de ser un desarrollo interno de Sega hasta las manos del grupo londinense "Headstrong Games", lo que en un principio no auguraba tan buenos resultados. Craso error, su desembarco en la "Gran Bretaña" ha transformado la saga en una experiencia completamente gore, repleta de acción y recubierta por una capa de película de terror de serie B de la que el propio Tarantino estaría orgulloso. El corazón del juego sigue siendo el de disparar a todo lo que se mueva, mientras, el juego nos lleva a través de varios escenarios en los que ser rápido de reflejos siempre tendrá su recompensa. Entre muerte y muerte tendremos que estar muy atentos para disparar a botiquines, granadas, bonus de puntuación y de paso salvar a los pocos humanos que tratan de no morir en este festival de muertos Wiivientes. Dos jugadores pueden participar en la historia principal, pero entre los extras, además de un modo del director (más difícil) encontraremos la posibilidad de que utilizar dos pistolas simultáneas. Rodeando de un argumento hilarante, absurdo y extravagante, Headstron ha creado un título repleto de humor negro y unos diálogos que harían palidecer a los guionistas de South Park, realizando un trabajo soberbio para situar Overkill dentro de su propio y extraño universo. Gráficamente se ha dado un paso adelante en lo que a gráficos se refiere, cuidando elementos como texturas o modelados, además de diversos efectos como el fuego y las explosiones, por lo que ahora sí parece un juego de Wii y no un refrito de PS2 como los que hemos tenido que sufrir en el primer año de la consola.

■José Raúl Sotomayor

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: HeadStrong Games
Distribuidor: Sega
Género: Acción
Multijugador: Si (4 jugadores, Off-line)
Voces: Ingles **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
Versiones disponibles: Wii
www.sega.com/hodoverkill



84

Lo mejor
El humor, el gore y la jugabilidad.

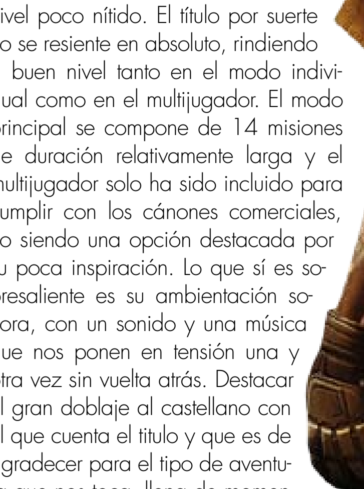
Lo peor
Su duración te deja con ganas de más.

Nuestra opinión
Una resurrección inesperadamente buena.

F.E.A.R. 2: Project Origin

PESADILLA SIN RETORNO





Monolith vuelve a la carga con el género que más domina, con los shooter de terror. Ya vimos su talento con Blood en 1997, un shooter sobrenatural adelantado a su tiempo que nos asfixiaba con su fórmula de terror en cada esquina. Más tarde en 2005 con la primera parte de F.E.A.R y Condemned se dio a conocer al mundo como estudio a seguir muy de cerca. Y tras aventurarse con una excelente segunda parte de Condemned el pasado año ahora la toca el turno a F.E.A.R., una licencia que finalmente pasó a manos de Warner Bros Games y que mantiene el subtítulo de Project Origin. Alma ha vuelto y más cabreada que nunca.

Una de las primeras sensaciones al jugar a F.E.A.R 2 es su extrema fidelidad a su antecesor. De hecho a pesar de la mejoría tecnológica el juego nos otorga unas sensaciones de déjà vu asombrosas, como si ya hubiéramos vivido la experiencia. Los escenarios, ante todo en el primer tramo del juego, son similares a los de la primera parte aunque el frenetismo se ha potenciado y los momentos de terror se sirven de distinta manera. Ahora las apariciones de Alma y los momentos en general de miedo son más numerosos, más violentos, con más sangre y desamparo pero por su contra no sorprenden tanto, son momentos menos inspirativos y por lo tanto el jugador se siente menos enriquecido con la experiencia.

El juego argumentalmente yace a caballo con el anterior, pero ésta vez desde la vida de Michael Becket quien debe lidiar con el odio de Alma hasta el final descubriendo las causas en el transcurso de la aventura. Como hemos dicho los momentos de acción van más atropellados y los descansos son mínimos, haciendo uso de nuestros reflejos para esquivar mejor los proyectiles en bastantes ocasiones. Para dar variedad al juego se nos permite usar una especie de Mecha de poder considerable, y que al principio desentona pero que acaba dando una brisa de novedad al desarrollo, algo anclado en el pasado.

El apartado gráfico nos deja indiferentes, por una parte la atmósfera creada es fabulosa pero por otra hemos visto cosas mejores. Los detalles no son muy numerosos y las texturas rozan un nivel poco nítido. El título por suerte no se resiente en absoluto, rindiendo a buen nivel tanto en el modo individual como en el multijugador. El modo principal se compone de 14 misiones de duración relativamente larga y el multijugador solo ha sido incluido para cumplir con los cánones comerciales, no siendo una opción destacada por su poca inspiración. Lo que sí es sobresaliente es su ambientación sonora, con un sonido y una música que nos ponen en tensión una y otra vez sin vuelta atrás. Destacar el gran doblaje al castellano con el que cuenta el titulo y que es de agradecer para el tipo de aventura que nos toca, llena de momentos de desenfreno.

No estamos ante una segunda parte sobresaliente y no estamos ante un juego mejor que su predecesor, de hecho se ha notado excesiva falta de inspiración en esta segunda parte, pero al menos mantiene la misma esencia que hizo al primer F.E.A.R todo un referente, y que por supuesto hereda esta secuela.

■David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Monolith
Distribuidor: Warner Bros Games
Género: Shooter, Acción
Multijugador: 1-16
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: 360
Versiones disponibles: Xbox360, PS3, PC
www.whatisfear.com




18+

85

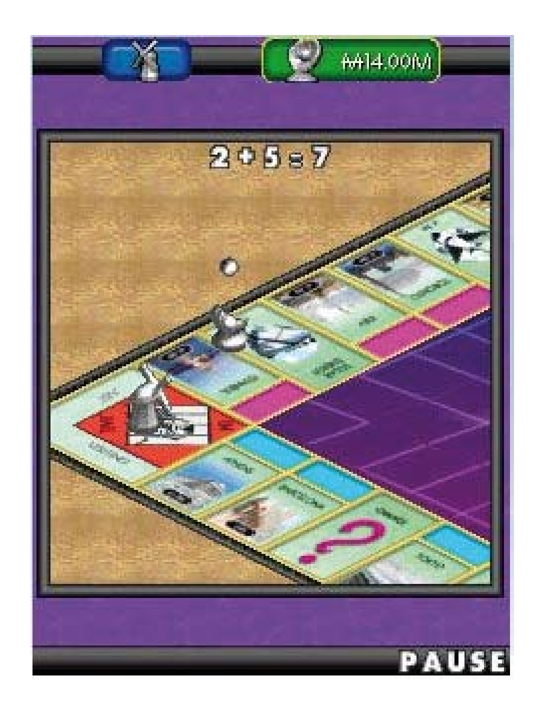
Lo mejor
Su ambientación y su excelente apartado sonoro.

Lo peor
Su multijugador no es nada del otro mundo. Bebe excesivamente de su primera entrega.

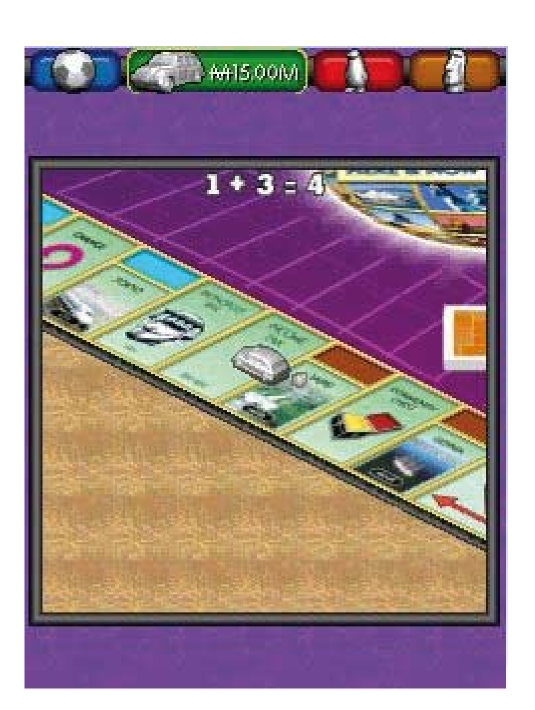
Nuestra opinión
Aceptable segunda parte de una excelente primera entrega, aunque se ha notado falta de inspiración y por lo tanto de originalidad.











Monopoly Electrónico: Edición Mundial

EL CLÁSICO JUEGO DE MESA, EN N-GAGE

Seguramente a estas alturas todo el mundo conozca de qué va el juego "Monopoly". Uno de los entretenimientos de tablero más famosos de la historia, en el cual compramos y vendemos ciudades y lugares emblemáticos simulando ser un hombre de negocios. Una franquicia que se lleva adaptando al mundo de los videojuegos desde los tiempos de Master System. Por supuesto, N-Gage no podía ser una excepción, y ya tenemos aquí la última versión portátil de este atípico clásico.



En general, el modo de juego es el mismo de siempre. Lo primero es seleccionar entre 1 y 4 jugadores. Podemos enfrentarnos a la máquina o a tres amigos, pero pasándonos el móvil de uno a otro, sin usar bluetooth. Algo un tanto incomprensible. Y es que así la experiencia multijugador se resiente bastante y no está a la altura del juego de tablero de toda la vida.

En cambio sí podemos decidir entre unas cuantas opciones que acaban por definir las características o la duración de cada partida. Todo un acierto, ya que de esta manera no es necesario que duren horas y horas. Por ejemplo, es posible decidir si queremos que al comenzar cada jugador ya disponga de varias propiedades o incluso de una cantidad de dinero determinada.

Por lo demás, la mecánica es de sobra conocida: lanzar los dados por turnos, comprar y vender propiedades, edificar, recoger tarjetas en momentos específicos, etc. Un estilo de juego algo estático, pero que acaba enganchando de lo lindo. Como de costumbre, vamos.

A nivel gráfico cumple sin excepciones. Generalmente vemos el tablero, acercándose la cámara en momentos como cuando tiramos los dados o cosas así. Las piezas están simpáticamente animadas. Y todo tiene un digno grado de detalle. Además, la inteligencia artificial de nuestros oponentes, sin ser ningún prodigio intelectual, cumple.

En conclusión, si te gusta "Monopoly", vas a encontrar una versión bastante digna y bien realizada del clásico juego de toda la vida. Pero ni más ni menos que eso. Ya sabes de qué se trata. Eso sí, sólo cuesta cinco euros.

■ Enrique Luque



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Simulador
Multijugador: Sí (1-4)
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: N-Gage
Versiones disponibles: N-Gage
www.n-gage.com



70

Lo mejor
Tan entretenido como el juego de mesa. El precio.

Lo peor
El modo multijugador no nos ha convencido mucho.

Nuestra opinión
Su bajo precio y divertida dinámica le hacen una opción a tener en cuenta… siempre y cuando te guste el "Monopoly".

Everquest 2 The Shadow Odyssey

EL ROL DE LA VIEJA ESCUELA



Everquest 2 es un mmorpg para pc desarrollado por Sony Online Entertaiment y sucesor de Everquest 1. El videojuego originario salió hace unos años pero las sucesivas actualizaciones han ido cambiando su tamaño e incluso su aspecto grafico hasta llegar a esta su quinta expansión.

Y es que no sólo ha habido cambios en la jugabilidad, el contenido del videojuego y su extensión.; Everquest II dispone de un engine gráfico que fue creado a modo de que podría ser actualizado con el paso del tiempo y la llegada de mejores tarjetas gráficas y ordenadores. De hecho, esta es la razón por la que 4 años tras su salida el juego mantiene un notable nivel gráfico. Y es que Everquest 2 ha sido innovador en muchos aspectos: fue pionero en la utilización de voces reales, con actores famosos como Christopher Lee, para algunos personajes del juego, con mas de 59.000 líneas de dialogo y 500 horas de dialogo real.

Hemos querido esperar algún tiempo para analizar este videojuego que salió a finales de 2008, y es que los juegos de rol multijugador masivos tienen otro timing al resto de videojuegos y necesitan de tiempo para que sea la propia comunidad la que haga crecer, o el propio juego. En esta ocasión la historia se centra en un universo paralelo a Everquest 1, en el mundo de Norrath, 500 años después. Como en todo buen MMORPG en Everquest 2, los jugadores pueden crear sus personajes y embancarse en miles de aventuras haciendo misiones, mazmorras, mientras exploran el mundo y van subiendo de nivel.

Everquest 2 es que nos permite crear gremios con nuestros aliados los cuales también irán subiendo de experiencia y así, en niveles altos, tendremos acceso a bonificaciones especiales por pertenecer a dichos gremios.

Como curiosidad, aportar que actualmente Everquest 2 tiene posiblemente el gremio mas numeroso del mundo, con la friolera de 1459 miembros. Este dato fue certificado por el libro guiness de los records de videojuegos a dia 1 de noviembre de 2007.

La principal mejora de esta nueva version es que el titulo ofrece 20 nuevas zonas, como por ejemplo The Moors of Ykesha, una nueva gran zona pantanosa llamada Innothule Swamp .Además, también podremos visitar zonas ya conocidas por los jugadores de Everquest 1 como: Najena, Mistmoore o The sebilisian Empire, eso sin contar las mas de 18 nuevas mazmorras las cuales deberemos completar nuevos retos y enemigos finales, ya sea solos o acompañados por grupos de otros 5 compañeros o en Bandas o raids de 24 jugadores.

Por primera vez en Everquest 2 se introduce un nuevo sistema de recompensa el cual se basa en acumular una serie de fragmentos los cuales mas tarde los jugadores podrán canjear en un vendedor por valiosas armaduras y armas épicas y legendarias entre otros objetos.

EverQuest II The Shadow Odyssey esta disponible mediante descarga digital y en tiendas convencionales gracias a Koch media, que se encargara de su distribución en España en formato boxed. EverQuest II The Shadow Odyssey incluye todas las expansiones y packs de aventuras que se han publicado hasta ahora.

■ Belén Quintana



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sony Online Entertainment
Distribuidor: Koch Media
Género: MMORPG
Multijugador: videojuego masivo multijugador
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
Versiones disponibles: PC
www.everquest2.com

12+

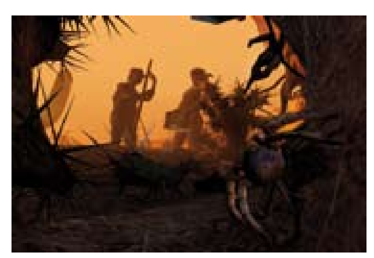
79

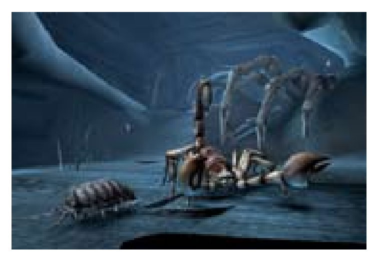
Lo mejor
Si eres un aficionado al género te encantará la vuelta a aventuras y localizaciones de la primera parte y su mejora gráfica

Lo peor
Si no estás metido en el mundo de Everquest te costara mucho hacerte con el sistema de juego

Nuestra opinión
Everquest fue un hito en lo que a juegos multijugador masivos se refiere. La segunda parte ha incluido más y más contenidos y mayor calidad gráfica, pero sigue tirando del carro el éxito su primera parte y su legión de fans.









Deadly Creatures

CONTROLA A UNOS SERES LETALES

Muchos usuarios de Wii se han visto defraudados por la falta de juegos de calidad que han llegado a su consola durante los últimos meses, incluyendo la pasada campaña navideña. Por suerte esa situación va a cambiar ya mismo con la llegada de juegos como el que ahora nos ocupa, Deadly Creatures. Y es que esta creación de Rainbow Studios nos ha sorprendido por su elaborado desarrollo, inteligente diseño de niveles, gran originalidad y por la perfecta utilización del potencial técnico de Wii.

Los dos protagonistas principales son un escorpión y una tarántula, criaturas a las que debemos manejar a lo largo de diez niveles. A cada uno de estos seres les guiamos (de manera alternativa) por amplios decorados poblados por otros bichejos igual de peligrosos, desde lagartos venenosos a viudas negras o mantis religiosas. Tanto la tarántula como el escorpión poseen sus propios ataques y golpes, movimientos que van aumentando y potenciándose a medida que avanzamos en el juego. Pero aparte de tomar partido en combates cuerpo a cuerpo la aventura también nos ofrece un importante componente de exploración, siendo preciso investigar hasta el último rincón de los fondos en busca de larvas y otros insectos que nos proporcionan salud y diverso material extra. El control de los dos protagonistas es realmente bueno y hace un uso ejemplar de las prestaciones del Wiimote y Nunchaku.

En materia gráfica, Deadly Creatures es uno de los cinco títulos que mejor exprimen el potencial de Wii, mostrando amplios decorados muy bien texturados en los que se dan cita una colección de insectos, reptiles y otros seres magníficamente recreados. Tanto, que incluso pueden causar cierta aversión a los jugadores más sensibles. Del sonido también debemos hablar maravillas, ya que incluye una banda sonora que ambienta a la perfección cada partida y un doblaje al castellano muy acertado. El único defecto relevante que presenta Deadly Creatures es que no ofrece más de 10-12 horas de entretenimiento, pero aún así nos ha parecido un título sorprendentemente bueno.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Rainbow Studios
Distribuidor: THQ
Género: Aventura / Acción
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
Versiones disponibles: Wii
www.deadlycreaturesgame.com





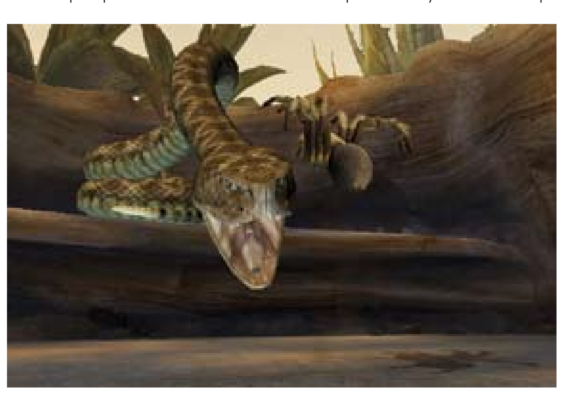
86

Lo mejor
Los protagonistas son realmente insólitos. Gráficamente aprovecha el potencial de Wii, y el sonido es fantástico.

Lo peor
Si no queréis completar la aventura al 100%, esta solo os durará unas diez horas.

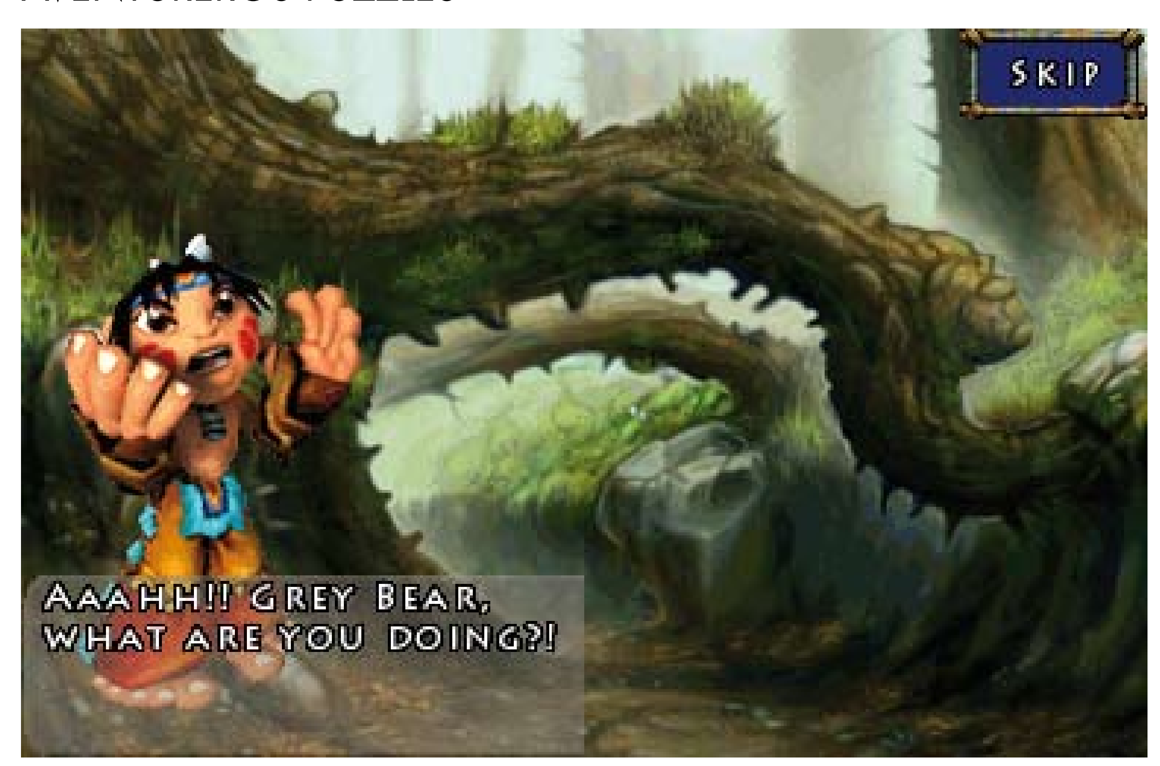
Nuestra opinión
THQ nos brinda un juego único que explota las cualidades de Wii.





Brave: El Desafío de Shaman

AVENTUREROS PUZZLES



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Collision Studios
Distribuidor: Koch Media
Género: Puzzles / Aventura
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
Versiones disponibles: Nintendo DS
www.southpeakgames.com



79

Lo mejor
La combinación acertada entre puzzles y aventura.

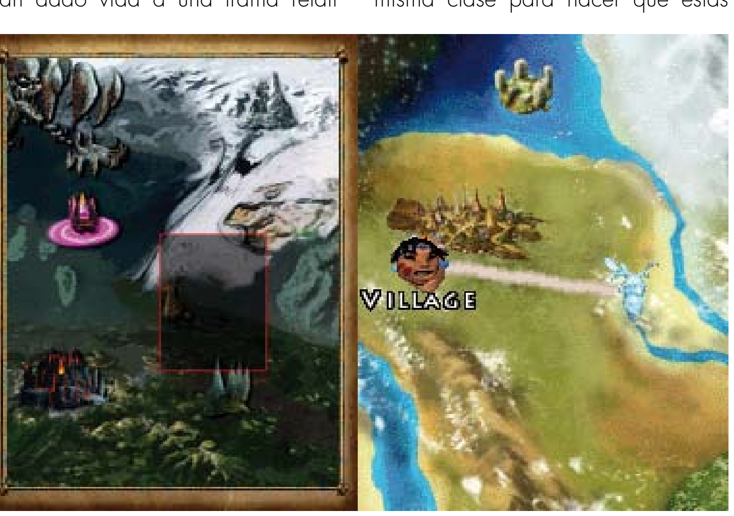
Lo peor
La mecánica de los puzzles es similar a la vista en innumerables juegos del estilo.

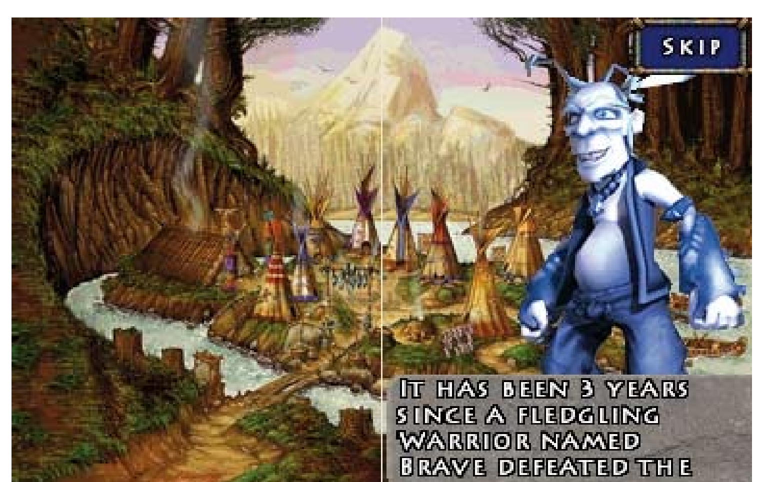
Nuestra opinión
El Desafío de Shaman ofrece algo más de gracia de lo que es habitual en este tipo de producciones.

Ha pasado ya un tiempo desde que disfrutamos de Brave, un curioso juego de plataformas para PS2 orientado al público infantil. Ahora el mismo héroe que protagonizara aquella aventura, Brave, se presenta en la portátil de Nintendo con un sugerente título que mezcla los puzzles con la aventura y el rol. Uno de los aspectos que separan a Brave: El Desafío de Shaman del resto de puzzles es que los diseñadores han dado vida a una trama relativamente interesante. En ella vemos cómo nuestro pequeño héroe debe evitar que el mal se apodere de su mundo, y para ello ha de superar una gran cantidad de pruebas. Estas pruebas quedan representadas por los puzzles, que tienen un desarrollo similar al ya contemplado en juegos como Puyo Puyo. Así, de la parte superior de la pantalla van cayendo parejas de burbujas de distinto tipo, teniendo que juntar tres o más de la misma clase para hacer que estas desaparezcan. Y para añadir más gracia a esta mecánica, es posible materializar cadenas y combos.

El control es muy simple y, sosteniendo la consola de forma vertical (como si fuera un libro), nos servimos de la stylus (o de la cruceta digital, si lo preferimos) para desplazar las piezas. Conforme superamos estas pruebas nuestro personaje va aprendiendo nuevos conjuros, aportando otro toque más de RPG que tan bien le sienta al conjunto. Técnicamente el título presenta personajes 3D y fondos bien trazados bidimensionales, alcanzando un nivel notable. Las melodías que acompañan la acción son bastante frescas y no se hacen pesadas en ningún momento, si bien no destacan por ningún aspecto en particular. Los amantes de los juegos de puzzles que busquen algo más van a encontrar en Brave un cartucho muy aparente.

■ Shy Guy





Mystery Case Files MillionHer

"MISTERIOS TÁCTILES"







Hay ocasiones en las que queda patente como la interface que nos proponen algunos juegos pueden lograr que todo funcione sin presentar por si mismos nada realmente novedoso.

Mystery Case hace de la lógica, los puzzles y la investigación el corazón de su jugabilidad, poniéndonos en la piel de un detective con un caso muy importante entre las manos, un caso en el que nuestra intuición y un sexto sentido serán importantes para resolverlo. El millonario Phill T.Rich ha desaparecido sin dejar pistas aparentes, dada su importante posición social nuestro objetivo será intentar buscar indicios que nos conduzcan hasta su paradero actual. El entorno del millonario, interrogando a distintas personas y visitando varias localizaciones será nuestro campo de trabajo. Cada escenario nos propondrá el reto de buscar pistas y objetos, pero añadiendo cada vez mayor dificultad y otros elementos que proporcionan nuevos retos y una mayor variedad. En los acertijos iniciales tan solo tendremos que buscar una lista de artículos, así que dentro de una escena bastante recargada bastara con pulsar usando el stylus para señalarlos. Pronto tendremos que actuar de forma más compleja, soplando al micrófono para apagar un fuego, o aprender a combinar y a utilizar objetos como la linterna o el aparato de rayos x, desvelando pruebas anteriormente invisibles. En otras ocasiones recibiremos pistas en forma de enigmas en lugar de una lista, además de resolver puzzles más tradicionales o diversos problemas de lógica. Todo este ingenioso montaje junto a un argumento que mezcla hábilmente el humor y el misterio forman un juego entretenido y desafiante (cada puzzle tiene un límite de tiempo excepto en el nivel fácil). Por ello logra unirse al reducido grupo de juegos que resultan divertidos al tiempo que ponen a prueba capacidad de observación, con el Profesor Layton y la villa misteriosa como ejemplo a seguir. Técnicamente y aprovechando que la mayoría de las pantallas son fondos estáticos con algunas animaciones, se ha conseguido introducir escenarios de calidad repletos de detalles, con la única pega que ofrece un diseño de personajes muy genérico y carente de personalidad. Redondeando el cartucho disfrutaremos con una divertida y misteriosa banda sonora que nos acompañará en todo momento.

■José Raúl Sotomayor



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Big Fish Games
Distribuidor: Nintendo
Género: Puzles
Multijugador: Si (2 jugadores en red)
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: DS
Versiones disponibles: DS
http://www.nintendo.es



79

Lo mejor
Su interface lo hace fácil de jugar

Lo peor
Es algo fácil aun en los niveles más altos

Nuestra opinión
Una alternativa válida para el Professor Layton





50 Cent: Blood on the Sand

ACCIÓN SIN TAPUJOS

Tras el increíblemente mediocre 50 Cent: Bulletproof teníamos ciertas dudas acerca de la calidad que iba a atesorar esta segunda entrega del juego de acción protagonizado por la famosa estrella de Hip-Hop. Afortunadamente el cambio de desarrollador (Swordfish ha sustituido a Genuine Games) ha sido todo un acierto y 50 Cent: Blood on the Sand es un título que alcanza unas cotas de interés notables.

El argumento es absolutamente superficial (y hasta casi ridículo) y nos pone en la piel de 50 Cent en busca de unos "chorizos" que le han robado un objeto de gran valor. Pero lo verdaderamente importante es que a lo largo de diez niveles vamos a gozar de un festival de acción, disparos y sangre por todo lo alto, ingredientes que conforman la columna vertebral de este título.

Cualquiera que haya jugado a títulos como Gears of War o Army of Two sabrá lo que va a depararles 50 Cent: Blood on the Sand. Los parecidos entre esta aventura y las que os acabamos de mencionar son más que evidentes, sobre todo con Gears of War, ya que incluso el sistema de control que presenta la creación de Swordfish es casi un calco a la contemplada en Gears of War. Pero esta descarada falta de originalidad queda compensada con creces con un desarrollo que no te concede ni un solo instante para descansar, teniendo que eliminar a decenas de oleadas de enemigos que salen a nuestro paso. El armamento que tenemos a nuestra disposición es muy variado y podemos sembrar el caos con lanzacohetes, recortadas, varias ametralladoras o granadas de mano. Y podemos hacerlo tanto en solitario como en compañía de un aliado, puesto que el juego incorpora opción cooperativa. Antes de terminar nos gustaría resaltar el buen trabajo gráfico desarrollado por los diseñadores y la contundente banda sonora, que entusiasmará a los seguidores de la estrella que da nombre al juego.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Swordfish Studios
Distribuidor: THQ
Género: Acción
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
Versiones disponibles: Xbox 360, PS3
www.50bloodonthesand.com



80

Lo mejor
La mecánica de juego es tan simple como repleta de acción. Técnicamente no está nada mal.

Lo peor
No es el juego más original del mundo. El desarrollo se hace repetitivo en ocasiones.

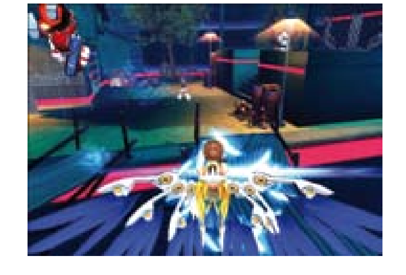
Nuestra opinión
Esta segunda parte de 50 Cent supera ampliamente las prestaciones de su predecesor.

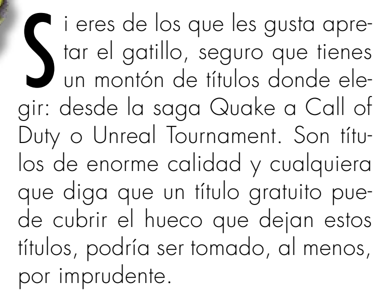
S4 League

ACCIÓN 3D DE ORIENTE









Si eres de los que les gusta apretar el gatillo, seguro que tienes un montón de títulos donde elegir: desde la saga Quake a Call of Duty o Unreal Tournament. Son títulos de enorme calidad y cualquiera que diga que un título gratuito puede cubrir el hueco que dejan estos títulos, podría ser tomado, al menos, por imprudente.

Sin embargo, S4 League es un título que viene pegando fuerte. Gráficamente no es lo mejor del género, pero hace no más de tres años hubiéramos pagado por ver sus gráficos y disfrutar de sus modos multijugador. Ahora no es necesario, es un título free2play que dicen los ingleses.

De desarrollo Coreano, S4 League apuesta por una acción rápida y contundente. Tiene varios modos de juego, pero el de más éxito en Internet es el modo Touch Down, en el que los jugadores deben llevar un objeto a al campo contrario, bajo el fuego enemigo y apoyado por una buena estrategia de equipo. Es un modo divertido, ya que no sólo consiste en acabar con oponentes, sino en plantear una estrategia de cobertura para marcar gol en el campo contrario. El modo Death Match es más conocido: todos contra todos o partida por equipos. En las últimas semanas se han incluido los modos de armas cortas y nuevos escenarios. De hecho, es el principal valor del título, un constante flujo de nuevos modos de juego y contenidos que hacen que los usuarios disfruten de este título semana a semana. De hecho, a día de hoy, S4 League es un juego muy populoso en el que siempre encontraremos una partida en curso a la que poder unirnos.

S4 League realizará periódicamente ligas y campeonatos online en los que los jugadores podrán ganar tanto dinero real como virtual. Además, los jugadores podrán reinvertir ese dinero en mejorar las características de sus jugadores o incrementar las posibilidades de equipo.

S4 League ofrece como innovación un nuevo estilo gráfico, la tecnología 3D-Cartoon-Rendering te permite un apartado gráfico y un original sistema de físicas con una atractiva estética manga.

Creado por Key Milestone, S4 League es compatible con una gran variedad de configuraciones, ya que está optimizado para funcionar en el mayor número de equipos posible.

En definitiva, S4 League es una estupenda propuesta gratuita que, como en estos casos, incluye una parte de juego de pago. Se trata de compra de objetos o trajes. No resulta indispensable para el juego aunque para ser sinceros, si quieres que tu equipo suba a lo más alto del ranking y tenga la oportunidad de ganar los campeonatos que se organizan, tendrás que financiar la compra de material de pago.

■Belén Quintana

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Key Milestone
Distribuidor: Burda:IC
Género: MMO
Multijugador: 12 jugadores
Voces: No**Textos:** Inglés
Versión analizada: PC
Versiones disponibles: PC
http://s4.en.alaplaya.eu



74

Lo mejor
Diversión instantánea. Tan sólo un pequeño tutorial y ya estarás listo para repartir plomo.

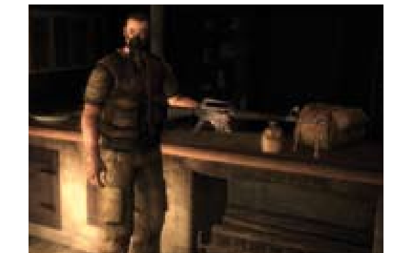
Lo peor
Cuando llegas a cierto nivel el desembolso económico resulta imprescindible. No es caro, pero siempre sienta mal.

Nuestra opinión
Si te gustan los juegos de acción 3D no te cuesta nada (literalmente) probar S4 League. Si te engancha sólo necesitaras unos euros para tener el material necesario para ser alguien en el juego. Realmente invita a probarlo.









Shellshock 2

"EL LADO SINIESTRO DE VIETNAM"

Guerrilla, aclamada por todos tras el lanzamiento de Killzone2, se dio a conocer gracias a la primera entrega de Shellshock, un shooter en tercera persona que acaba de pasar a las manos de Rebellion convertido en un Fps. White Knight es el nombre en clave de un arma experimental creada por el ejército americano, un sistema que estaba siendo probado en la jungla de Camboya donde "por casualidad" se ha perdido recientemente. Tras esta misión aparentemente normal se esconde algo más siniestro, siendo nuestra tarea recuperar el arma y averiguar porque soldados amigos y enemigos parecen haberse convertido en bestias que atacan sin control. Creadores de algunos grandes juegos como Alien Vs Predator , esperábamos algo más de Rebellion en Shellshock2, pero se ha transformado en un juego en primera persona que no funciona ni como Fps ni como juego de terror. El principal problema es la repetición de esquemas a lo largo del juego, predominando un desarrollo repetitivo y simple, una I.A. pobre y un diseño de niveles francamente mejorable, donde no se puede evitar la sensación de haber pasado por lo mismo en decenas de juegos anteriores, con un mejor diseño general. La nula inteligencia de los enemigos lo convierte en un puro tiro al pato, aderezado con unas molestas secuencias "quick time" que no consiguen aportar nada a un desarrollo ya de por si tedioso. Las variaciones en el combate vendrán en función de donde luchemos. Los escenarios más abiertos nos enfrentarán a grupos de enemigos que al menos tratarán de atacarnos por los flancos, mientras que en edificios y zonas interiores lucharemos de forma más tranquila frente a enemigos que atacan en solitario o en pequeños grupos, acrecentando la sensación de supervivencia que ofrece el título en algunos momentos. Quizá muchos se conformen con lo que ofrece Shellshock2, un desarrollo muy básico para un shooter, sin embargo es una falta muy grave la total ausencia de modos multi-jugador, que al menos alargarían la vida de un título con muy pocas horas de juego. Tampoco el motor gráfico utilizado nos muestra un acabado acorde con lo esperado, mostrando unos modelados de otra generación y unas texturas simplemente pasables que aún así no nos evitan sufrir ralentizaciones ocasionales. Destaca la excesiva utilización de la niebla para tapar unos defectos (como la generación del escenario) que por otro lado aún siguen visibles. En el lado positivo al menos el fuego y la sangre están bien realizados, algo importante en un juego marcadamente gore.

■José Raúl Sotomayor





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Rebellion
Distribuidor: Koch Media
Género: Acción
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
Versiones disponibles: PS3, Xbox 3
http://www.rebellion.co.uk/



62

Lo mejor
Los niveles interiores

Lo peor
Monótono y sin multi-jugador

Nuestra opinión
Un Fps genérico y anodino

Dead Rising: Terror en el Hipermercado

TU PEOR PESADILLA





Han pasado aproximadamente tres años desde que Capcom nos dejara impresionados con Dead Rising, una de las primeras aventuras de terror que vieron la luz en Xbox 360. El juego nos ponía en la piel de Frank West, un fotógrafo que buscaba la noticia del siglo y que fruto de su curiosidad se vio metido en una auténtica pesadilla: quedarse atrapado junto a unos pocos supervivientes más en un centro comercial infestado de zombis. Pues bien, este mismo panorama es el que vamos a encontrarnos en Dead Rising: Terror en el Hipermercado, debido a que se trata de una conversión prácticamente idéntica al original.

Nuestra misión principal consiste en salir con vida de ese infierno, aunque por el camino también podemos ir cumpliendo objetivos secundarios como rescatar a otros pobres supervivientes. Cualquier objeto que veamos en el hipermercado nos servirá de ayuda para repeler los ataques de los zombis, ya sean bancos de madera, papeleras, armas de fuego o incluso juguetes.

La sensación de agobio permanente que nos transmite la aventura vuelve a ser una de sus cualidades más notables, característica que está bien acompañada por otras virtudes como un nuevo sistema de control realmente bueno y una magnífica ambientación. También conviene resaltar que se trata de un juego violento y bastante "gore", hecho que queda reflejado en múltiples ocasiones durante la aventura.

En nuestra opinión Dead Rising es uno de los juegos "serios" y de corte adulto más recomendables de todos los que existen en Wii, aunque todos aquellos que jugaran al original de Xbox 360 deben tener en cuenta un par de aspectos importantes. El primero es que el título apenas ofrece cambios sustanciales y que, técnicamente, no muestra el mismo aspecto. Aún así se trata de una conversión plausible de un título excelente, por lo que si os gustan las aventuras de terror y ya habéis completado Resident Evil 4 haríais bien en probarlo.

■Sergio Martín



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Koch Media
Género: Aventura de terror
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
Versiones disponibles: Wii, Xbox 360
www.dead-rising.com





81

Lo mejor
Es una conversión más que digna y el nuevo sistema de control mejora la experiencia.

Lo peor
Si jugasteis al original de Xbox 360 no vais a encontraros nada nuevo.

Nuestra opinión
Capcom nos ofrece otro título de calidad y de corte adulto para Wii.







Café Sudoku

PARA PASAR EL RATO

Hace unos pocos números de esta revista os hablábamos de "Café Solitaire", un divertido y sencillo título de juegos de cartas para N-Gage. Pues bien, ahora Digital Chocolate ha cambiado los naipes por sudokus, manteniendo la misma naturaleza de juego. Algo claramente ideado para echarse una partida en cualquier parte y entretenerse sin más.

Por si alguien a estas alturas no conoce de qué va esto de los sudokus (algo poco probable) os lo resumimos rápidamente: se trata de un juego de ingenio en el cual tenemos que formar filas y cuadrículas con los números del 1 al 9 sin repetirlos ni horizontal ni verticalmente. Suena más complicado de lo que en realidad es. Pero, vamos, al principio encontramos tutoriales que lo explican todo detalladamente. En cualquier caso, se trata de un pasatiempos simple pero sumamente divertido bastante de moda en los últimos años.

Al igual que en la realidad, aquí hallamos sudokus de distintas dificultades. Podemos configurarlas al principio de cada partida. Dependiendo de cual elijamos, ganamos más o menos puntos que después podemos cambiar por ropa para nuestro personaje y cosas así. Un pequeño aliciente que rompe con la simulación pura y dura. El control es tan intuitivo como cabría esperar, sobre todo utilizando el teclado numérico para elegir los números que colocamos en las casillas.

A nivel gráfico es un juego simple, pero que cumple. Los cafés y personajes son coloridos y vistosos, en 2D. Y los sudokus, pues eso, que tampoco tienen ningún misterio. Como anécdota decir que podemos ver nuestra sombra sobre el tablero mientras jugamos.



Por su parte, el servicio N-Gage Arena nos permite mostrar nuestras mejores puntuaciones. Con todo, está claro que se trata de un juego que busca a un público casual, que quiera principalmente distraerse en el metro o esperando a alguien. Y en ese aspecto consigue su propósito y sirve para rellenar esos pequeños ratos muertos sin nada que hacer.

■Enrique Luque

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Digital Chocolate
Distribuidor: Nokia
Género: Simulador de Sudokus
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: N-Gage
Versiones disponibles: N-Gage
www.n-gage.com

3+

71

Lo mejor
Entretenido y barato. Apto para cualquier tipo de usuario.

Lo peor
Tan simple como parece.

Nuestra opinión
Si lo tuyo son los sudokus, seguro que te lo pasas de maravilla resolviendo uno tras otro. Si no es el caso… poco más ofrece el juego.

Silent Hill Homecoming

REGRESO AL HORROR



Silent Hill Homecoming es una escalofriante aventura de terror en la que nos metemos en la piel de Alex Shepperd, un veterano de guerra que regresa a su hogar al enterase de la desaparición de su padre y de su hermano. Se trata de un título perfecto para los adictos a pasarlo mal, a las escenas sangrientas y al misterio. Una atmósfera de terror bien construida, característica de la franquicia Silent Hill, su aspecto gráfico muy logrado, su música y efectos de sonido, ayudan a mantener la tensión en todo momento, privando al jugador del menor instante de calma, por lo que pasará horas pegado a la pantalla.

Argumentalmente, Silent Hill Homecoming es un título muy logrado, aunque debe mucho a las entregas anteriores de la saga, lo cual puede dejar un tanto desorientados a los nuevos jugadores. Desde el primer momento su historia nos dejará atrapados mientras acompañamos a Alex en un viaje de dolor y muerte a través de su pasado; y según cómo afrontemos cada una de las situaciones que se nos presentan dependerá el final de juego que cuenta con hasta seis finales alternativos.

A lo largo de la historia iremos encontrando artículos y fotografías de Alex que nos permitirán reconstruir la historia de su familia y de su pueblo, para ver cómo ésta se relaciona con la de Silent Hill y el Culto, contra el que nos tendremos que enfrentar una vez más.

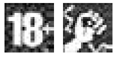
Alex es un luchador nato que cuenta con un amplio abanico de armas, los combates se desarrollan a base de sencillos combos un tanto repetitivos, por lo que los enfrentamientos no presentan demasiada dificultad, excepto cuando nos abruma un buen número de enemigos. Entonces, la mejor estrategia es correr.

Pero este juego es mucho más que sustos y enfrentamientos, pues a medida que atravesamos los diferentes ambientes tendremos que descifrar acertijos y puzzles para poder continuar, y aunque la mayoría de ellos no presentan demasiada dificultad, otros obligan a investigar para descubrir pistas con las que poder resolverlos.

■Mario García

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Género: Aventura de terror
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Inglés
Versión analizada: Xbox 360
Versiones disponibles: PS3, Xbox 360, PC
www.silenthill5.net



73

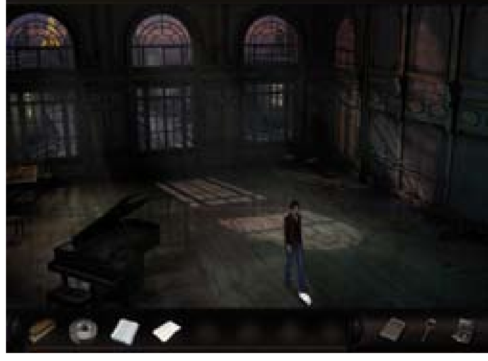
Lo mejor
Una atmósfera de terror que te envolverá desde le primer minuto.

Lo peor
El sistema de combate deja mucho que desear.

Nuestra opinión
Un buen título para aquellos que ya jugaron las pasadas entregas de Silent Hill.

Art of Murder: The Hunt of the Puppeteer

CRÍMENES SIN RESOLVER


Ya tenemos una nueva entrega de misterio policíaco a cargo del estudio City Interactive, que sigue apostando firmemente por el género de las aventuras gráficas.

Nuevamente encarnamos a la agente del FBI Nicole Bonnet. Nos encontramos en París, en el escenario de un nuevo y cruel asesinato. Tiene muchas similitudes con los perpetrados meses antes en EE.UU. El asesino, bautizado como El Titiritero, deja una muñeca con atrezzo francés del siglo XVIII junto a sus víctimas escogidas aparentemente al azar, a quienes suspende en el aire con cables y ganchos cual marionetas. La colaboración por parte de nuestros colegas en la investigación es escasa, pues están recelosos y temen nuestra competencia, lo que nos obliga constantemente a ingeniárnoslas para hallar pistas a sus espaldas a través de la resolución de puzzles. Además, la presión que nos infunde nuestro propio departamento crea un clima incómodo y paranoide en el que debemos andar con sumo cuidado y diligencia.

Gráficamente AoM: The Hunt of the Puppeteer, despliega unos excelentes decorados pre-renderizados, foto realistas, bien detallados e iluminados, muy optimizados para equipos no demasiado potentes. Posee una buena ambientación en escenarios que abarcan desde París, a La Habana, pasando por España o Marsella.

Las cinemáticas sin ser espectaculares imprimen un estilo cinematográfico. Lástima que las transiciones entre estas cut scenes y la parte interactiva no fluyan con mayor naturalidad, manteniendo la tensión dramática y narrativa de los acontecimientos. Tampoco nos regala primeros planos de los personajes que permitan interpretar sus expresiones. La labor investigadora cede mucho terreno a la resolución de puzzles más o menos secundarios. A pesar de todo, las ansias por esclarecer la trama, nos empuja a continuar.

La mecánica de juego es la habitual del género (sintetizada hoy en día), donde usamos el botón izquierdo del ratón para interactuar y el derecho para observar el escenario y revisar los objetos del inventario con detalle. El interfaz es claro y muy accesible. Disponemos de PDA, cámara de fotos (de uso restringido y predeterminado), así como acceso al dossier y otros documentos del caso. Además contamos con la opción de ayuda para que el juego nos indique los elementos reseñables de cada escenario, sin tener que recorrer y escudriñar el entorno por nosotros mismos arrastrando el ratón. Esto le resta algo de gracia, pero es opcional, así que cada cual elija lo que más le convenga. Cabe mencionar que algunas situaciones se complican innecesariamente creando un problema o acertijo de manera algo forzada.

Por otro lado, el videojuego no nos dejará abandonar un escenario si no hemos resuelto todo lo necesario, lo que evita que nos despistemos y deambulemos más de la cuenta.

Los diálogos con los diferentes personajes no se han explotado en beneficio del juego, pues podrían haber dado lugar a interrogatorios y obtención de pistas. En su lugar, no habrá bifurcaciones y tan sólo iremos aceptando las opciones cerradas y escuetas que nos ofrece.

La música, en general, está bien integrada predominando las melodías de piano y cuerda. El sonido es convincente, habiéndose tomado los efectos en entornos reales. Por otro lado, el videojuego se encuentra doblado y traducido a nuestro idioma de forma aceptable.

Se trata en definitiva de un título entretenido y correcto técnicamente.

■Juanma Pedreguera

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: City Interactive
Distribuidor: City Interactive
Género: Aventura gráfica
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
Versiones disponibles: PC
www.artofmurdergame.com/aom2



78

Lo mejor
Su intriga y la esmerada ambientación de los escenarios.

Lo peor
Incide más en la resolución de puzzles (a veces forzados) para avanzar, que en la investigación en sí. No mantiene la tensión dramática.

Nuestra opinión
Un videojuego entretenido, sin alardes, que gustará a los aficionados a las aventuras gráficas.





CONOCE A LOS PROFESIONALES



Nombre: PALOMA GARCÍA PÉREZ
Compañía: MICRONET S.A.

1 ¿Cómo te llaman tus amigos y compañeros?
Mis compañeros me llaman por mi nombre, Paloma, y mis amigos, muy amigos, lo acortan un poco y me llaman Palo.

2 ¿Desde cuándo trabajas para esta empresa?
Voy a hacer 2 años en Micronet.

3 ¿Cuál es tu puesto dentro de la compañía?
Responsable de comunicación.

4 ¿Qué funciones desempeñas exactamente en tu trabajo?
Elaboro los planes de comunicación de los nuevos lanzamientos y todas las acciones de comunicación externa, tales como, notas de prensa, ruedas de prensa, revista de empresa, artículos, etcétera. Asimismo mantengo relaciones cercanas con algunos medios de comunicación para explicarles las últimas novedades. También organizo eventos para los distintos públicos objetivos a los que nos dirigimos: clientes, periodistas y empleados.

5 ¿Puedes darnos una pequeña biografía profesional?
Soy Licenciada en Ciencias de la Información y comencé mi andadura profesional trabajando para distintos medios de comunicación -radio y prensa no diaria fundamentalmente-. Después, decidí dar un cambio a mi carrera y especializarme en comunicación empresarial. Trabajé durante cuatro años para la empresa catalana Milan, (fabricante de gomas de borrar y productos de papelería) ocupándome de la comunicación y el marketing. Una vez más resolví retarme a mí misma y buscar un sector más interesante y atractivo. El mercado del software informático en general y el de los juegos en particular me enganchó, y aquí estoy en Micronet, en una compañía con 25 años de experiencia en el desarrollo, edición y distribución de software para PC y consolas.

6 En los últimos tiempos, ¿crees que ha cambiado mucho esta industria globalmente?
Desde luego, se han producido varios cambios que, al final, han desembocado en un mismo resultado. Por una parte, la proliferación de los juegos sociales han hecho que jugar ya no sea una actividad que se desarrolla en solitario. Ahora, un plan en casa de los amigos ya no es tal sin una partida de Sing Star, Buzz, Rock Band y otros títulos similares. Otro cambio es la llegada del juego a otras plataformas, y aquí destaca especialmente su éxito en los teléfonos móviles. Que cada terminal sea, en potencia, una consola portátil, ha abierto (y mucho) el mercado. Y el tercer cambio es la aparición y proliferación de juegos para "no jugones", es decir, que ahora hay juegos para todos los gustos y, sobre todo, para todo tipo de usuarios. A ese respecto, Nintendo ha sabido abrir un mercado que, hasta ese momento, se centraba en un tipo de usuario muy concreto, y lo ha ampliado a prácticamente todo el mundo.

7 ¿Cómo ves el futuro de este sector de aquí a 5 años en España?
Mi bola de cristal augura que a pesar de la crisis, el fenómeno del pirateo y demás, el sector saldrá fortalecido.

8 ¿Juegas habitualmente a la consola , PC o móvil?
Francamente juego con poca frecuencia y cuando lo hago es a través del PC.

9 ¿Cuál es el último videojuego que has jugado?
Lego "Stars Wars" y Lego "Batman". También he jugado - a modo de prueba- con los últimos juegos infantiles para PC que Micronet está a punto de lanzar al mercado: "El cumpleaños de Guille", "Math atattack" y "Math Invaders".

10 ¿Y para ti, cuál es el mejor juego de la historia?
Pac-man, y Tetris. Me encantan los juegos antiguos…

11 Y ahora que la paridad está de moda, ¿cuándo crees que se logrará una paridad en la industria del videojuego?
Probablemente ya exista o estemos muy cerca de alcanzarla…

12 Si no trabajaras dentro de este sector, ¿dónde te gustaría hacerlo?
En un medio de comunicación audiovisual (radio o televisión) conduciendo mi propio programa.

13 ¿Eres supersticiosa?
No, en absoluto. Es más, durante tiempo conviví con un gato negro en casa que me aportaba mucha felicidad.

14 ¿Recomendarías a los jóvenes que buscan un buen trabajo que entren a trabajar en este sector?
El trabajo en el mundo de los videojuegos es divertido, creativo, emocionante… pero también es un tanto duro. Hay que echarle muchas horas y muchísimas ganas, hay que estar dispuesto a comprometerte del todo con un proyecto, aunque eso suponga renunciar a otras cosas. Más que recomendárselo a quienes buscan un buen trabajo, a quienes les digo que no lo duden ni un momento es aquellas personas en las que sea vocacional. Ellos sí que lo disfrutarán muchísimo.

15 ¿Cuantos días comes fuera de casa?
Un par de ellos como mínimo.

16 ¿Cuántos viajes profesionales sueles hacer al cabo de un mes?
Normalmente hago pocos viajes, quizá tres o cuatro año.

17 En cuanto a la prensa especializada de nuestro país, ¿qué opinas sobre ella?
Creo que tras una larga travesía, hace ya algún tiempo que consiguió llegar a la madurez. Hoy en día es posible disfrutar de estupendos contenidos tanto en los medios impresos como en publicaciones online. El futuro, claro, tiende hacia Internet, pero lo cierto es que hoy en día todavía le queda cierto recorrido al "papel". Es más, en este momento concreto creo que no sólo no son medios excluyentes, sino que se complementan bastante bien.

18 Y ya en particular, ¿qué te parece CiberGamers?
Es una revista ágil y fácil de leer, con contenidos muy diversos ya que abarca todas las plataformas .

ESTIMADA PALOMA: SUERTE Y GRACIAS POR TU VALIOSO TIEMPO.


micronet
dani rubio

Juguemos a ser veterinaria

MIS AMIGOS LOS ANIMALES

Hay muchos juegos basados en el cuidado de animales. Tantos como nichos de mercado existente, y esta última entrega de la serie "Juguemos a ser…" está dirigido a las más pequeñas de la casa. Su objetivo es que ellas aprendan a respetar a los animales a través de los cuidados que necesitan cuando ingresan en un centro veterinario.

Desarrollador: Deep Silver
Distribuidor: Koch Media
Género: Educativo
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: DS
www.kochmedia.es

La jugadora o jugador, es válido para ambos sexos, que toma el papel de veterinario se hace responsable del cuidado del animal hasta que lo recupere su dueño. En caso contrario, habrá que realizar las gestiones adecuadas para buscar otra familia que adopte a la mascota abandonada.
También es necesario disponer de una clínica veterinaria limpia y atractiva al público, añadiendo algo de simulación empresarial a este sencillo, pero muy entretenido producto para DS, que hace mucho por despertar la conciencia medioambiental.

Guillermo Ballestero





ABBY: "El Secreto de Gordonne"

AVENTURAS EN EL COLEGIO

En la aventura de "Abby y el secreto de Gordonne", un avaricioso hombre de negocios llamado Gordonne, anuncia a todo el mundo su intención de derribar el actual colegio de la ciudad para construir uno nuevo más moderno. Sin embargo Abby sospechará de las "nobles intenciones" que mueven a este siniestro personaje e intentará impedirlo.
El niño mientras ayuda a Abby aprenderá conceptos incluidos en el ciclo educativo desde 1° de Infantil, hasta 6° de Primaria. Los tutores pueden elegir el nivel educativo que más se ajuste en cada caso, y asimilar de una forma amena los conceptos relacionados con las asignaturas principales: Matemáticas, Lengua y Conocimiento del Medio.
Alguno de los contenidos didácticos que practicarán los niños son: Cálculo mental, composición de números, operaciones con decimales y fracciones, reconocimiento de sílabas y letras, tipos de nombres y oraciones, etc.

Guillermo Ballestero

Desarrollador: CMY Multimedia
Distribuidor: CMY Multimedia
Género: Educativo
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PC
www.cmymultimedia.com









El Cumple de Guille

FIESTAS INFANTILES PARA APRENDER

Micronet ha incorporado un nuevo producto a la serie educativa de Guille con tres entregas ya en su haber. La serie se caracteriza por estar diseñada con un alto valor pedagógico y sus principales objetivos son el aprendizaje y la superación personal de niños y niñas entre 4 y 8 años.
El Cumple de Guille reúne catorce juegos diferentes y divertidas actividades complementarias que permiten a los más pequeños desarrollar habilidades de pensamiento estratégico. Está diseñado de tal forma que permite al niño marcar su propio ritmo de juego y potencia.
Entre los principales elementos de aprendizaje destacan el reconocimiento de objetos, la memoria visual, la concentración, la confianza, la lógica y la capacidad para resolver problemas. Expertos independientes en educación y psicología infantil han valorado positivamente este educativo de Micronet ya que refuerza los diferentes procesos cognitivos del niño.

■Guillermo Ballestero

Desarrollador: Micronet
Distribuidor: Micronet
Género: Eductivo
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PC
www.micronet.es



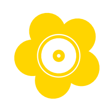
My Pet Shop

LA TIENDA DESEADA

Ciudad Verde pertenece a un mundo de fantasía hecho a medida para los niños y dicha ciudad es el destino de la familia del personaje controlado por el jugador. Y qué mejor negocio para ganarse la vida que montar una tienda de mascotas.
La aventura comienza en el primer día que abre la tienda. Como principal misión hay que encontrar mascotas para los clientes y cuidarlas mientras esperan un comprador. Cuanto más cuides a las mascotas y más juegues con ellas, más unidas estarán a ti y se desbloquearán trucos y minijuegos. Un argumento que resulta muy sencillo, pero muy efectivo a la hora de inculcar a un niño el amor por los animales. Dispone de una excelente factura técnica, con un aspecto gráfico soberbio. Más de 40 tipos de animales y 120 variedades de los mismos, esperan en uno de los juegos más simpáticos para Nintendo DS.

■Guillermo Ballestero

Desarrollador: Square Enix
Distribuidor: Koch Media
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: DS
www.kochmedia.es









Onslaught

Llegó la hora de liquidar bichos



Hudson Soft acaba de poner en circulación en el servicio WiiWare un shooter en primera persona bastante llamativo, Onslaught. Este título ofrece una calidad realmente alta para tratarse de un juego descargable y está bien acabado, y además presenta interesantes opciones online.

El protagonista al que controlamos sufre un accidente espacial y la nave en la que viaja se estrella en un planeta plagado de bichejos. A lo largo de trece niveles tenemos que abrirnos paso liquidando a cuanto enemigo sale a nuestro paso, contando con la ayuda de dos personajes más a los que podemos dar órdenes sencillas. El arsenal del que podemos echar mano es limitado, sobre todo si lo comparamos con el que ofrecen otros juegos similares del mercado, pero aún así es más que suficiente. Además conforme avanzamos es posible ir potenciando todas las armas, característica que dota de una mayor profundidad al desarrollo.

El control es muy bueno y emplea el combo entre el Wiimote, que nos sirve para apuntar y disparar; y el Nunchaku, que principalmente lo utilizamos para desplazarnos. Y si el control está muy bien, técnicamente también presenta un acabado notable, sobre todo si tenemos en cuenta de que estamos ante un juego descargable.

Al margen del modo Hitoria, Onslaught incorpora varias modalidades multijugador online, una en plan Cooperativo y otra en la que debemos demostrar que tenemos mejor puntería que la del resto de los participantes. Está muy claro que Onslaught no revoluciona el género en absoluto y no presenta el mismo acabado que los reyes del género, pero se trata de un título de calidad para WiiWare.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Hudson
Género: Shoot´em up subjetivo
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Inglés
Versión original: Wii
Puntos necesarios: 1000



80

Lo mejor
La mecánica de juego engancha y la ambientación está muy conseguida. Los modos multijugador.

Lo peor
No ofrece las mismas prestaciones que los grandes del género.

Nuestra opinión
Onslaught es un shooter subjetivo de calidad. De lo mejor que ha aparecido en WiiWare en este año.







ClayFighter

Duelos de plastilina

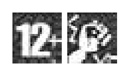
A mediados de los 90 y merced a la aparición del clásico Street Fighter II, los juegos de lucha 2D dominaban tanto los salones recreativos como las consolas. Todas las compañías querían tener su propio título de lucha e Interplay lanzó al mercado uno de los más curiosos, ClayFighter.

Utilizando la técnica "claymation" los desarrolladores consiguieron dotar de vida a unos personajes moldeados con plastilina. Las animaciones y expresividad de estos ocho luchadores se convierten en los aspectos más destacados de ClayFighter, así como su amena banda sonora. Lo que no alcanza el mismo nivel es la jugabilidad debido a que el sistema de lucha no presenta, ni de lejos, la misma profundidad que el ofrecido por los grandes del género. Por lo tanto ClayFighter es un título bastante original y que en su momento causó bastante revuelo, aunque el paso de los años no le ha favorecido precisamente…

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Interplay
Género: Lucha
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Inglés
Versión original: Megadrive
Puntos necesarios: 800



69

Lo mejor
La personalidad y el aspecto de los personajes. La banda sonora está muy bien.

Lo peor
Al sistema de lucha le falta una mayor profundidad.

Nuestra opinión
ClayFighter es un juego de lucha original y llamativo, pero su desarrollo se ha quedado bastante obsoleto.





Sonic Chaos

Mucha velocidad, poca originalidad

En el último ciclo de vida de la consola Master System, SEGA lanzó esta nueva entrega de Sonic, su mascota supersónica. Y a pesar de que se trataba de un título de bastante calidad, presentaba el inconveniente de no resultar demasiado original. El desarrollo de Sonic Chaos presenta la misma base que sus anteriores aventuras: todo pasa por avanzar por los niveles (seis zonas en este caso) lo más rápidamente posible, recogiendo por el camino tantos anillos dorados como nos sea posible. Como en cualquier aventura 2D de Sonic este planteamiento se hace entretenido, pero uno tiene la impresión de haberlo experimentado ya en demasiadas ocasiones.

La única novedad interesante que presenta este episodio de Sonic con respecto a los anteriores aparecidos en Master System es la incorporación de Tails como personaje controlable, característica que imprime algo de frescura a una fórmula ya consabida. Sonic Chaos no es el mejor título que ha protagonizado el puercoespín en su historia, pero se trata de un plataformas 2D entretenido y hasta adictivo.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: SEGA
Género: Plataformas
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Inglés
Versión original: Master System
Puntos necesarios: 500



80

Lo mejor
El desarrollo es vibrante y además engancha. La incorporación de Tails como personaje controlable.

Lo peor
Su mecánica de juego está ya un poco "trillada". Técnicamente es sencillote… pero resultón.

Nuestra opinión
Sonic protagoniza otra de sus aventuras, en este caso no muy original pero entretenida en cualquier caso.

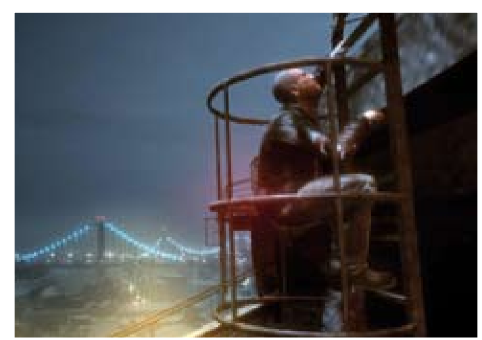












GTA IV: The Lost and Damned

Mucho más que una expansión

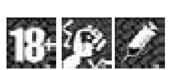
Ha tenido que transcurrir casi un año para que Rockstar nos haya obsequiado con el primer capítulo extra del fantástico GTA IV, la aventura de acción por excelencia de Xbox 360, PS3 y PC. Sin embargo en esta ocasión los usuarios de la máquina de Microsoft van a ser los únicos (al menos a priori…) en poder degustar este episodio extra titulado The Lost and Damned, que ofrece muchas horas de entretenimiento tanto para los jugadores solitarios como para todos aquellos que disfrutan de los retos multijugador.

Antes de nada debéis saber que es necesario poseer el juego original de GTA IV para poder jugar a este episodio descargable. Y lo que vais a descubrir en The Lost and Damned va a dejaros absolutamente anonadados. Lejos de tratarse de una mera "expansión" con un par de nuevas misiones y poco más, Rockstar ha trabajado duro para ofrecernos numerosas innovaciones, comenzando por su protagonista. Niko Bellic deja paso a Johnny Klebitz, un miembro destacado de una banda de motoristas llamada The Lost. Básicamente este grupo se dedica a traficar con drogas por lo que ya podéis haceros una idea del tipo de misiones que nos esperan… Durante las mismas podemos hacer uso de media docena de armas inéditas, escuchar una banda sonora totalmente nueva y subirnos a vehículos de nuevo cuño. Y por si estas novedades os parecen pocas, aún no os hemos hablado de los nuevos modos multijugador, del mejorado comportamiento y manejo de las motocicletas, del renovado argumento… GTA IV: The Lost and Damned es una nueva muestra de lo mucho que cuidan sus productos los chicos de Rockstar. Es una aventura imprescindible.

■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Rockstar
Género: Aventura de acción
Multijugador: 1-16
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox 360
Puntos necesarios: 1600

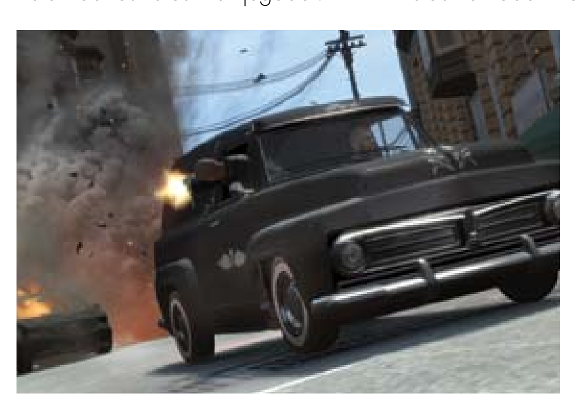


93

Lo mejor
Ofrece unas 10 horas más de juego adicionales, y eso sin contar los nuevos modos multijugador.

Lo peor
Es necesario tener el juego GTA IV para jugarlo.

Nuestra opinión
omo ya es costumbre, este nuevo episodio de la saga GTA es extraordinario.







Death Tank

Tanques en guerra

El clásico Death Tank regresa en forma de "remake" a Xbox Live! gracias a la unión entre Flat Games y Snowblind Studios. El propósito de ambos equipos ha sido recuperar la adictiva jugabilidad 2D que presentaba el original y envolverla en un apartado gráfico acorde con los tiempos que corren. Y aunque el resultado final no es perfecto, el título se deja jugar.

La idea principal de Death Tank consiste en guiar a un conjunto de tanques que deben avanzar en territorio enemigo. De lo único que debemos preocuparnos es de acertar con nuestra torreta a los adversarios mientras esquivamos sus disparos, tarea que al principio es bien sencilla pero que más tarde va complicándose. A medida que superamos los niveles vamos obteniendo ciertas mejoras para nuestro vehículo blindado, lo que supone un interesante aliciente.

El problema de Death Tank es que si jugamos en solitario a la larga su mecánica de juego, bastante invariable, acaba cansando un poco por lo que os recomendamos que busquéis a tres amigos más y juguéis en modo multijugador.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Flat Games / Snowblind
Género: Aventura de acción
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox 360
Puntos necesarios: 1200

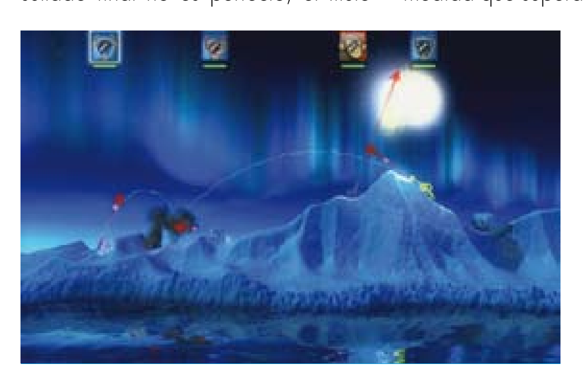


70

Lo mejor
Las mejoras que vamos obteniendo ayudan a que nos "piquemos". El modo multijugador.

Lo peor
La mecánica de juego acaba por cansar a la larga. Su precio es excesivo.

Nuestra opinión
Este clásico renovado presenta algunas carencias jugables, pero su modo multijugador no está mal.





Tomb Raider Underworld: Bajo las Cenizas

Más aventuras para Lara

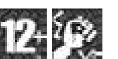
Eidos acaba de poner a la venta en el Bazar de Xbox 360 el esperado primer capítulo descargable de Tomb Raider: Underworld, que ha sido bautizado como Bajo las Cenizas. Como sabéis de momento es exclusivo para la consola de Microsoft y lo que nos ofrece son unas horas de juego más en compañía de Lara Croft. Si jugasteis a TR: Underworld ya sabéis lo que vais a encontraros aquí: puzzles, zonas plataformeras, algún que otro enfrentamiento y mucha exploración.

Nuestra meta en este caso es encontrar un artefacto de gran poder que fue escondido por el padre de Lara para que solo ella fuera capaz de encontrarlo. Y su idea fue brillante puesto que solo una chica con la agilidad y recursos de la arqueóloga sería capaz de superar las numerosas trampas y puzzles que su padre diseñó. Si os gustó TR: Underworld y podéis permitíroslo haríais bien en adquirir este capítulo, ya que aunque es bastante corto ofrece la misma jugabilidad y ambientación que TR: Underworld.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Crystal Dynamics
Género: Plataformas / Aventura
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox 360
Puntos necesarios: 800

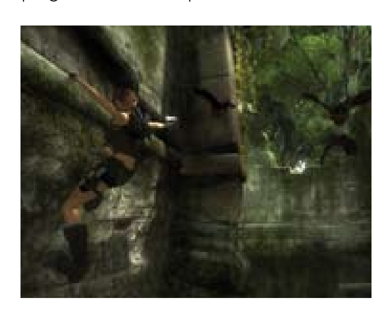


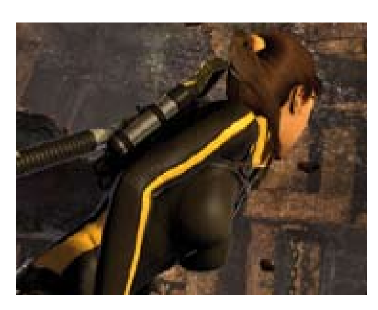
79

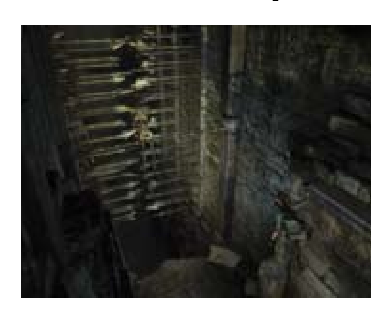
Lo mejor
Tener a Lara de vuelta siempre es una grata noticia. La jugabilidad sigue siendo espléndida.

Lo peor
Sin duda, su escasa duración: ¡te deja con ganas de más!

Nuestra opinión
Si os quedasteis con ganas de más tras acabar Tomb Raider: Underworld, aquí tenéis varias horas de juego adicionales.



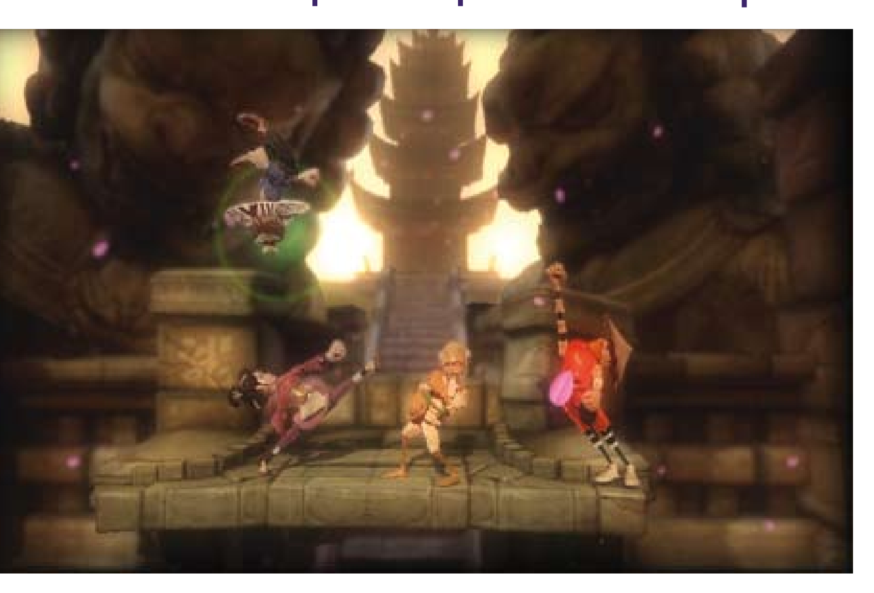






Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic

Peleas para partirse... ¡de risa!





Lo más nuevo de Sony para su servicio de descargas PS Network es un juego de lucha que guarda bastantes semejanzas con Super Smash Bros., la afamada serie de Nintendo. Así, Rag Doll Kung Fu es un atípico juego de lucha totalmente disparatado y simpaticón en el que hasta cuatro participantes pueden verse las caras de forma simultánea en cada arena. Y a pesar de tratarse de modelados tridimensionales los personajes solo pueden moverse sobre un plano horizontal, por lo que la jugabilidad es 2D.

Los luchadores, que son tremendamente curiosos, cuentan con una amplia gama de movimientos y golpes. Dichos movimientos se realizan mediante combinaciones de botones, si bien es necesario realzar la gran labor de sus desarrolladores a la hora de diseñar el sistema de control. Este funciona perfectamente, permite llevar a cabo multitud de acciones diferentes y encima emplea de manera inteligente el sensor de movimientos del SixAxis y del DualShock 3.

A medida que peleamos podemos ir recogiendo objetos que van cayendo en los escenarios, ítems que nos proporcionan ventajas a la hora de liquidar a nuestros adversarios. Y conforme superemos los niveles, iremos obteniendo ciertas recompensas como nuevos complementos para diseñar a los luchadores. Esta característica es uno de los puntos más interesantes del título, así como su generosa variedad de modalidades de juego, incluyendo juego en red. Y no nos olvidemos del sensacional despliegue gráfico, cuya estética recuerda mucho a la vista en el fantástico LittleBigPlanet. Por lo tanto Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic es un arcade de lucha diseñado especialmente para ser disfrutado en compañía de vuestros amigos, ofreciendo acción y sentido del humor a partes iguales.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Tarsier / Media Molecule
Género: Lucha
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: PS3
Precio: 9.99 € (PS3)



84

Lo mejor
Ofrece mucho sentido del humor, variedad de modos de juego y la posibilidad de diseñar a nuestros personajes.

Lo peor
El estilo de juego es descaradamente parecido a la serie Super Smash Bros de Nintendo.

Nuestra opinión
Sony apadrina un juego de lucha rebosante de humor y realmente divertido.





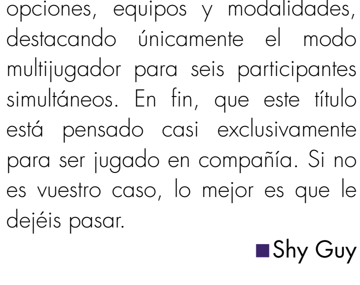
3 on 3 NHL

Hockey en su versión más arcade

Aunque no es un deporte que cuente con demasiados adeptos en nuestro país, el hockey sobre hielo posee un desarrollo dinámico que le hacen idóneo para ser trasladado a videojuegos. Aquí tenemos el más nuevo, NHL 3 on 3 Hockey, título que lleva el sello de Electronic Arts y que presenta un estilo claramente arcade. Y además de estar a la venta en PS Network, también podéis encontrarlo en el Bazar de Xbox live!

De entrada los partidos son disputados por tres jugadores por cada equipo y, dada la escasez de participantes, los encuentros se transforman en un continuo ir y venir de una portería a otra. Este ritmo tan frenético seguro que no termina de convencer a los más puristas de este deporte, pero al resto de usuarios posiblemente les encante. El problema más grave que presenta el juego es su escasez de opciones, equipos y modalidades, destacando únicamente el modo multijugador para seis participantes simultáneos. En fin, que este título está pensado casi exclusivamente para ser jugado en compañía. Si no es vuestro caso, lo mejor es que le dejéis pasar.

■Shy Guy



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Electronic Arts
Género: Deportivo
Multijugador: 1-6
Voces: No**Textos:** Castellano
Versión original: PS3, Xbox 360
Precio: 7.99 € (PS3) / 800 puntos (Xbox 360)



72

Lo mejor
El control es sencillo y el ritmo al que transcurren los encuentros es vibrante.

Lo peor
Las opciones, modos de juego y equipos que ofrece resultan insuficientes.

Nuestra opinión
Este título está pensado para jugar en compañía. En caso contrario pierde mucho interés.





Noby Noby Boy

Una mascota muy curiosa

Totalmente inclasificable. Este es el mejor calificativo que podemos emplear para describir a Noby Noby Boy, la nueva locura del creador de la serie Katamary Damacy para PS Network. Más que un juego, Noby Noby Boy más bien es una especie de juguete electrónico o incluso una demostración técnica diseñada para PS3.

Veamos… Imaginad que en medio de la pantalla aparece una especie de mascota de apariencia "chiclosa" que se desplaza a sus anchas por un escenario básico pero poblado por multitud de personas, animales y objetos con los que nuestro personaje puede interactuar. Dicha mascota, que viene a ser el protagonista (por llamarle algo) del título, es capaz de expandir su cuerpo a voluntad como si fuera un spaghetti multicolor, pudiendo también saltar, trepar como si fuera una serpiente por objetos colocados en posición vertical o incluso transportar a gente de un lado a otro. ¿Y cuál es el objetivo de cada nivel? Pues ninguno especialmente, tan solo "trastear" con el protagonista. Esta idea personalmente me ha parecido muy creativa y hasta divertida, pero soy plenamente consciente de que habrá un buen grupo de usuarios que la encuentre totalmente absurda.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Namco-Bandai
Género: Aventura / Acción
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: PS3
Precio: 3,99 €

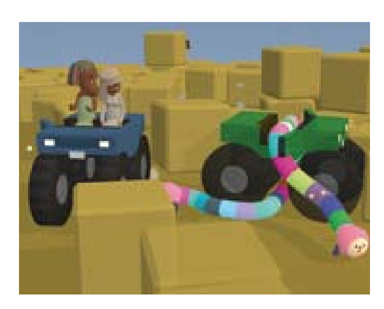


85

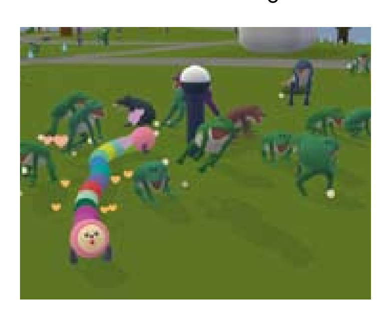
Lo mejor
Es el juego más extraño y original que hemos visto en los últimos años.

Lo peor
Está claro que este título no está diseñado para que guste a todo el mundo: ¡habrá gente que lo odie!

Nuestra opinión
Noby Noby Boy es un juego inclasificable que puede proporcionarte muchísima diversión… ¡o no gustarte nada!







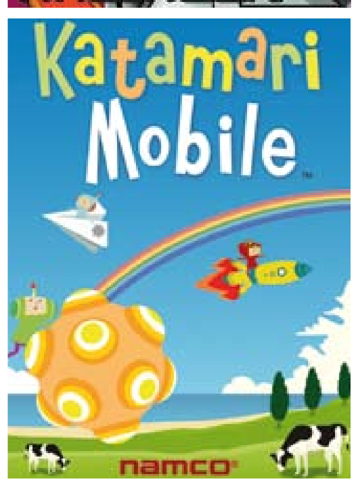
Juegos Nipones en Orange











La cultura de oriente en el móvil

Es innegable de la cultura del ocio electrónico oriental llena las estanterías de occidente. Títulos como PAC-MAN, de Satoru Iwata, Brain Magister de Ryuta Kawashima o Katamari Mobile de Keita Takahasi son tan conocidos en nuestro país como en el país del sol naciente. Algunos de estos títulos, como Katamari o Zoo Keeper han llegado a diversas plataformas, como Xbox360, PC o PSP. Otros, como Tamagotchi, los hemos visto en gadgets. Y algunos, como Mazinger Z han llegado a nuestro país por medio de la televisión y las primeras series anime. Ahora Orange une todos estos éxitos en su tienda de videojuegos y los ofrece tanto en el enlace vía móvil Orange World > Videojuegos, como enviando un SMS gratuito con el mensaje 222 y el texto NIPONES.

PAC-MAN pese a ser uno de los más conocidos, es quizá el más innovador de esta recopilación, ya que es una revisión del clásico, que además de tener la ROM original de la recreativa, tiene nuevas opciones multijugador bluetooth. Permite jugar hasta 4 personas a la vez vía bluetooth y escoger entre 4 escenarios distintos. Es posiblemente el título que mejor ha implementado la compatibilidad bluetooth con mayor número de terminales y resulta increíble para jugar con amigos.

Zoo Keeper es un título de puzzles en los que tendremos que unir animales de una misma especie para poder superar los desafíos y mantener el Zoo bajo control. Diversión, sencillez de uso y mucha adicción es lo que promete Zoo Keeper, uno de los títulos más célebres ahora en móviles.

A Brain Magister 2 le sobran las presentaciones; más de 15 pruebas para mantener en forma nuestro cerebro y la certificación del Dr. Kawashima certifican que se trata de un juego que realmente ejercitará nuestras habilidades.

Mazinger Z es la versión para móviles de un verdadero clásico que se renueva ahora en su versión para terminales compatibles. Acción y algo de lógica y deducción para completar un título que devuelve a la actualidad personajes y escenas que creíamos olvidadas.

Katamari Mobile es un título que ya hemos visto en PlayStation 2, PSP, PC y Xbox360. Con un argumento tan hilarante como su modo de juego se ha hecho un hueco en los corazones de miles de jugadores gracias a su marcada personalidad oriental. Se trata de un videojuego mezcla de acción y de puzzles en el que tendremos que utilizar nuestro Katamari para recoger objetos con los que construir estrellas. Con un estilo tan sencillo como adictivo, Katamari Mobile, no pierde en el móvil ni un ápice de su adicción. Su modo de juego se adapta fácilmente al pad del móvil, ofreciendo una jugabilidad tan sencilla y asequible como en la consola.

Tamagotchi Mobile lleva a los teléfonos móviles toda la adicción del famoso Gadget, que causó furor en los 90. En sus versiones para móviles podremos escoger entre Tamagotchi Angel y Tamagotchi Monster. Los juegos ofrecen la posibilidad de jugar con hasta 52 personajes posibles y jugar a decenas de minijuegos tanto en el móvil como online.

En definitiva, Juegos Nipones para Orange es una de las recopilaciones más atractivas de juegos del país oriental.





Construye tu ciudad

¡Desarrolla la ciudad y enriquécete en el proceso!

Es evidente que cada ciudad tiene su propia personalidad y también presenta incontables complicaciones. En este título de gestión y estrategia deberás convertirte en un magnate de las inmobiliarias y hacer que el mercado crezca a medida que construyes, compras y vendes propiedades. Puedes vender en seguida las casas para conseguir dinero rápido o depender del alquiler pasa amasar riquezas. Visita ciudades pintorescas, consigue grandes beneficios y haz favores especiales a los coloridos alcaldes locales. El juego presenta gráficos vistosos y muchas posibilidades tanto si juegas en su modo casual (para progresar a tu ritmo) como en su modo carrera (basado en completar distintos objetivos). Construye mejoras de entretenimiento (como boleras o piscinas) y edificios especiales (como museos, mansiones, etc.) que revaloricen tus locales. Hay un montón de cosas por hacer en Construye tu Ciudad y te divertirás haciéndolas todas. ■

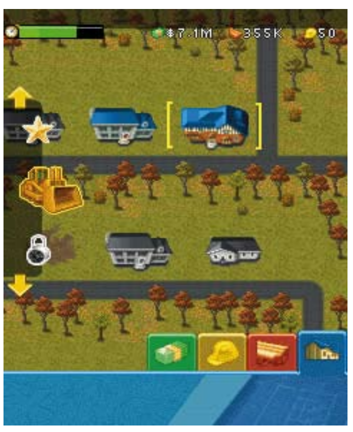
FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Estrategia
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 80









Hundir la flota + Conecta 4

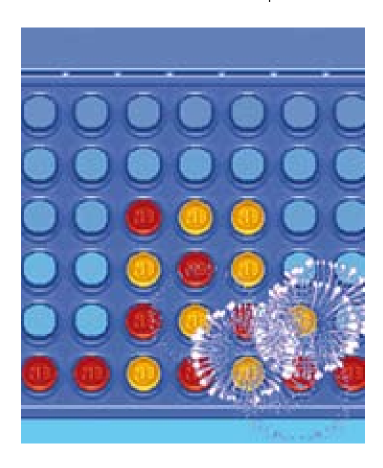
¡Dos juegos que gustarán a todo el mundo!

En cantidad de ocasiones nos habréis oído decir que al final los juegos más sencillos al final acaban siendo casi siempre los que mejor funcionan en los terminales móviles. Pues bien, EA Mobile nos trae dos apasionantes clásicos en un pack doble absolutamente imprescindible. ¿Quién no conoce los juegos Hundir la Flota y Conecta 4? Hablamos de juegos por los que no pasa el tiempo y que resultan ideales para jugar en cualquier momento y lugar. Por si no los conoces: En Hundir la Flota tendrás que hundir barcos en un juego que aúna habilidad, estrategia y reflexión. Desplegando tus barcos y poniendo a prueba tu radar (planea con mucho cuidado tus coordenadas, ¡apunta y dispara!). En Conecta 4 tocará ser el primero en conseguir el objetivo de poner 4 en raya. Y para ello nunca deberás subestimar los movimientos del contrario ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Juegos de mesa
Web: www.eamobile.com

PUNTUACIÓN 90











Katamari Mobile

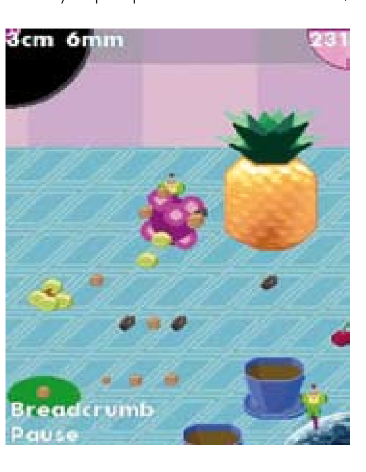
Un título consolero para el móvil

Somos un pequeño príncipe con una esfera llamada katamari que tiene la propiedad de absorber todo lo que toca, pero con una pequeña y fundamental regla, y es que sólo absorbe cosas de un tamaño semejante al suyo propio. De esta forma, cuantos más objetos añade más crecerá, y podrá recoger así objetos más grandes. Una idea simple, pero de ejecución tremendamente divertida es lo que ofrece katamari. La cosa se complica con escenarios llenos de objetos de diverso tamaño, obstáculos, y diversas pruebas y minijuegos. Además, el título incluye hasta 5 modos de juego distintos. Katamari mobile tiene 31 niveles y 3 adicionales descargables vía online. Además, incluye las melodías originales aparecidas en las versiones de videoconsola. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Puzzle
Web: www.namcomobile.com

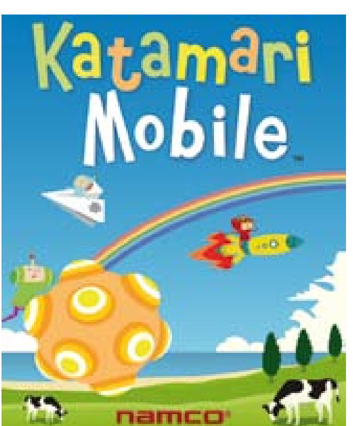
PUNTUACIÓN 91











Mystery Manía

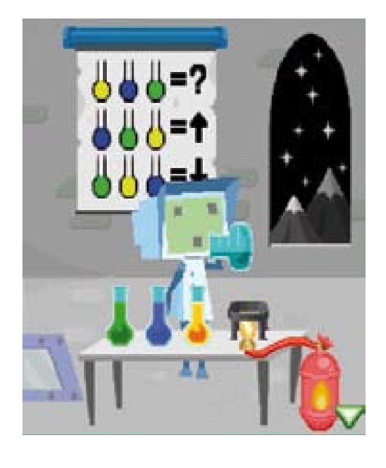
¡Averigua tu destino!

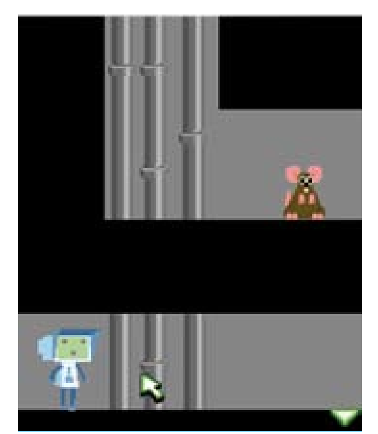
EA Mobile continúa con su acertada política de alternar lanzamientos de franquicias clásicas con otros títulos de nuevo cuño. Mystery Manía te propone descubrir un gran misterio y al mismo tiempo averiguar tu destino. Y para ello te trasladará a una antigua mansión donde nada es lo que parece. Mystery Manía es un juego muy divertido que te propone controlar a un robot creado por un científico loco con el que tendrás que burlar enemigos y construir ingeniosos artilugios a medida que investigas habitaciones repletas de enigmas. El título, que cuenta con un estilo visual muy marcado, te invita a probar extrañas pociones, lanzar rayos láser y luchar contra furibundas criaturas en tu batalla por descubrir la razón por la cual te crearon. ¿Y quién es ese chico misterioso que te encuentras todo el rato? ¿Podrás escapar sano y salvo de la mansión? ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Aventura
Web: www.eamobile.com

PUNTUACIÓN 75









El Caballero Oscuro

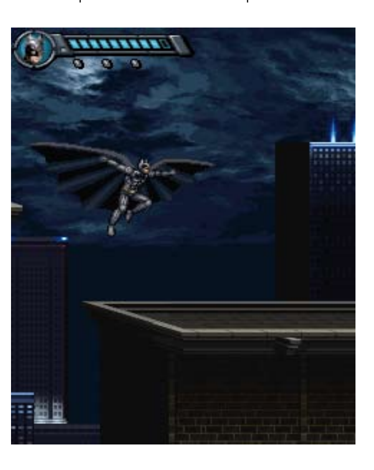
La ciudad de Gotham vuelve a necesitar de tu ayuda

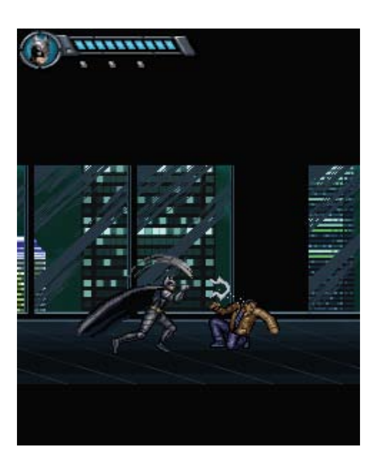
Los fans del personaje más oscuro de DC cómics están de enhorabuena, porque últimamente los terminales móviles han recibido su buena ración de las aventuras del personaje. El Caballero Oscuro es el videojuego oficial de la última película de Batman, que recordemos que se llevó dos estatuillas en los Oscar, y te permite encarnar al hombre murciélago en un emocionante título de acción basado en la superproducción de Warner Bros. El juego resulta espectacular y es enormemente fiel a la estética del personaje, su control es muy sencillo, y cuenta con un sistema de lucha dinámica muy fácil de manejar. Deberás moverte a hurtadillas y usar todo tipo de artilugios (como los batarangs y los garfios de sujeción) para aterrorizar a tus enemigos. Pero recuerda que no todo será enfrentarse a criminales 'normales', ya que al final te tocará plantarte cara al mismísimo Joker. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Aventura
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 85









¿Quién quiere ser millonario?

Toda la emoción del programa de televisión

Si os decimos que os estamos hablando de la cuarta edición del juego, os podéis hacer una idea del éxito que ha tenido este título hasta la fecha. Esta nueva entrega mantiene intacta su acertada jugabilidad y presenta algunas novedades. Si bien no llega a suponer una evolución que justifique su adquisición si ya tienes alguna de las anteriores entregas, si resulta muy recomendable para quienes no lo hayan probado aún. La idea es subir por el árbol del dinero (hasta ganar el millón virtual) contestando preguntas y haciendo buen uso de los comodines (ahora hay un cuarto denominado el Cambio). Los gráficos se han mejorado y se han incluido nuevas opciones y preguntas. También contarás con clasificaciones en línea y si tu terminal lo permite con opciones para jugar mediante tu pantalla táctil. Un título tan divertido como cabría esperar. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Quiz Show
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 70









Watchmen

¿Quién vigila a los vigilantes?

Watchmen es una de las obras maestras del cómic. Con la llegada de su adaptación al celuloide era de esperar su salto a los teléfonos móviles, y en verdad no se ha hecho de rogar. Que nadie espere las complejidades propias del guión de la novela gráfica en este título. El juego presenta una historia original y apuesta por la acción más directa poniéndote tanto en la piel del sigiloso Búho Nocturno (para combatir en las calles de Nueva York), como en la del problemático antihéroe El Comediante (para luchar en las sofocantes junglas de Vietnam). Cada personaje cuenta con su propio repertorio exclusivo de ataques, armas y movimientos. 17 niveles, variedad de misiones, múltiples escenarios y gráficos espectaculares hacen de Watchmen uno de los títulos más sólidos que vas a poder encontrar, ¡aunque tenga poco que ver con la película! ■

FICHA TÉCNICA

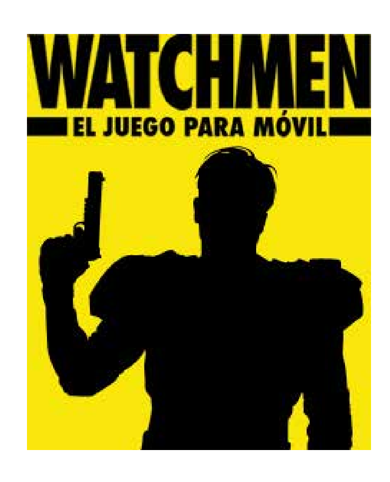
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Beat 'em up
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 95










KIMERA
& FOLEY
MERCHANDISING
S★T★O★R★E★S
Todo el merchandising de cine lo tienes aquí.
Visítanos en
www.kimerayfoley.com
91 151 16 24
info@kimerayfoley.com



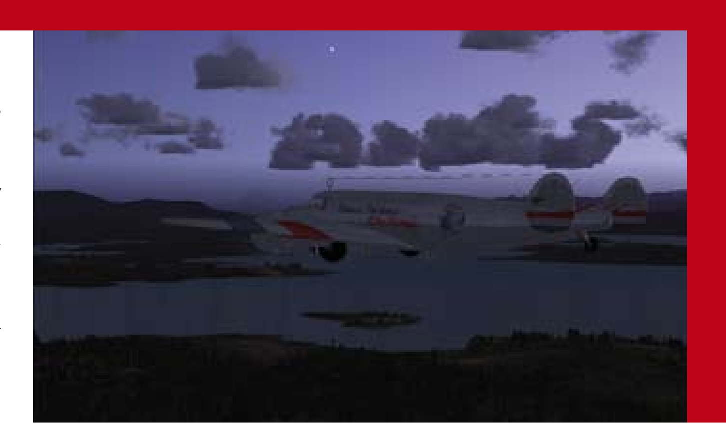
La vuelta al Mundo en 80 vuelos

Aquellos chalados en sus locos cacharros

Aaaah... Los años treinta... Los viejos tiempos de los records y los mitos en el mundo de la aviación... Aquellos renqueantes y humeantes motores de pistón, que arrancaban pesadamente y tosiendo, haciendo girar las hélices de madera, mientras los pocos y adinerados pasajeros subían por la pasarela para un vuelo a 250 kilómetros por hora... Y aquellas hazañas que convirtieron una actividad de unos pocos locos en toda una industria de altísimo nivel, una industria aeronáutica que debe su éxito a aquellos chalados en sus locos cacharros... Esto es lo que nos vamos a encontrar en la nueva expansión para Flight Simulator 2004/X, "La Vuelta al Mundo en 80 vuelos".

»

La era de los grandes logros



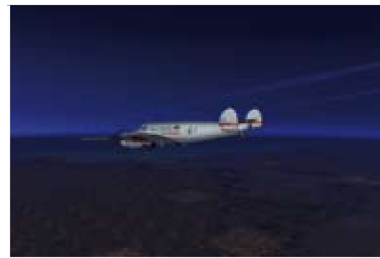
En el mundo de la aeronáutica, suele considerarse a los años cincuenta y sesenta del pasado siglo XX como la edad de oro de la aviación. Pero también es cierto que esa época dorada fue posible gracias a dos hechos muy relevantes: la segunda guerra mundial, y antes, a la época de los grandes logros, sucedidos en muchos casos en los años treinta. Fueron aquellos años treinta los que vieron nacer los elementos fundamentales que hoy en día son tan populares en la aviación comercial, especialmente el transporte de pasajeros de forma regular. De aquellos años se puede destacar un avión: el DC-2, y por supuesto su derivado, el DC-3, una de las aeronaves más importantes en la historia sin ninguna duda. Y también, cómo no, al Electra.

La vuelta al mundo en 80 vuelos con Flight Simulator y el Lockheed Electra



Efectivamente; otro avión muy famoso de esa época fue el Lockheed L-10 Electra, conocido entre otras razones por ser la aeronave de la famosísima aviadora Amelia Earhart, que desapareció en 1937 de forma misteriosa en un vuelo, y porque fue la aeronave empleada en dar la vuelta al mundo a los mandos de los aviadores H.T. "Dick" Merrill y J.S. Lambie, en junio de 1937. Una hazaña que hoy podría parecer trivial, pero que en aquel momento demostró la enorme importancia que estaba adquiriendo la aviación, y el papel que iba a desempeñar durante los siguientes años. También fue la primera aeronave en la que trabajó como alumno un tal Clarence "Kelly" Johnson, posteriormente un increíble ingeniero que luego sería responsable de aeronaves tan famosas e impresionantes como el P-38, el F-80, el U-2, y el SR-71.
Así que vamos a retroceder en el tiempo a 1937, pondremos un viejo disco de Glenn Miller y su maravillosa banda de música, y nos situaremos en un perdido campo de tierra, junto a nuestro Lockheed Electra. Pero en esta ocasión el mundo es virtual, estamos dentro del venerable Flight Simulator, y vamos a volver a reproducir aquella hazaña durante 80 etapas, cada una de ellas con una media de 500 millas náuticas. ¿Serás capaz tú y tu venerable Electra de aguantar tal paliza?
Esto es lo que nos propone esta estupenda expansión para Flight Simulator: dar la vuelta al mundo, ni más ni menos. Toda una hazaña incluso para el mayor experto. Por supuesto, el simulador permite volar mediante el GPS, de hecho es lo que nos propone el manual en formato PDF, completamente en castellano, en donde se explican las rutas una a una hasta completar la vuelta a la tierra. De todas formas, aquellos que tengan aquel espíritu aventurero y quieran revivir lo que era volar en esos años, pueden hacerlo a la antigua usanza, ya que se pueden recrear los problemas de navegación y del uso de un avión, el Electra, que no tiene nada que ver con los actuales, rápidos y cómodos reactores que recorren el cielo hoy en día.

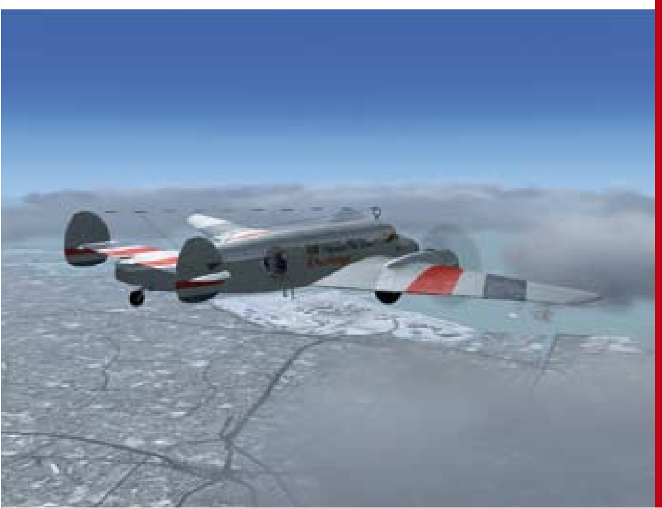






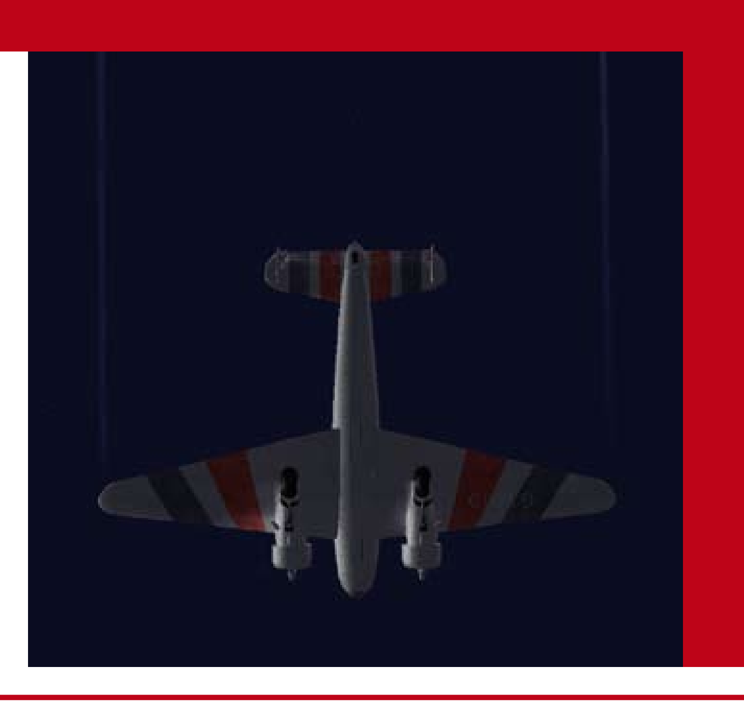
Dar la vuelta al mundo sin salir de casa, no tiene precio





Los diseñadores de las etapas de vuelo han realizado las rutas de tal forma que estas pasen por zonas de gran interés turístico y paisajístico, y puedas admirar cosas como las Pirámides de Egipto, el Sahara o el Gran Cañón, todo ello mediante el uso del GPS. Obviamente si simulamos un vuelo turístico esto estará muy bien y disfrutaremos del vuelo con la comodidad de los modernos instrumentos de navegación, seguros y fiables.
Y si lo que quieres son emociones, lo primero, olvídate del Tom Tom y del GPS. Olvídate de tu móvil o PDA 3G con conexión a Internet. Olvídate del MP3 y de la tele en color... Sólo tienes ante ti un sencillo cuadro de mandos con algunos instrumentos básicos, una radio menos potente que un radiocassete a pilas, una brújula, y las estrellas. Bienvenido a la era de las grandes hazañas de la aviación. Bienvenido a los años treinta.
El software incorpora los ochenta vuelos, que se pueden realizar todos a la vez etapa por etapa (como el vuelo real) o por separado, si tienes curiosidad por ver una etapa concreta. Por supuesto, puedes elegir un moderno Boeing 747 o cualquier otra aeronave para realizar la proeza... Sólo que entonces no sería una proeza. Si eliges el Lockheed Electra y eliges navegar como se hacía en aquellos tiempos, estarás empezando a emular las hazañas de la época, porque el reto es duro, puedes estar seguro.
¿Quieres tormentas? Ahí las tienes (activando la climatología real del simulador pasarás por frentes tormentosos si en el mundo real hay tormentas gracias a una conexión por Internet con una base de datos del clima). ¿Te has perdido y no hay más que agua y agua a tu alrededor y te queda menos combustible que lo que cabe en un mechero? ¿Miras las estrellas y sólo ves una capa de nubes densas como el petróleo? ¿Se hace de noche y no hay una luz hasta donde alcanza la vista? Eso era la aviación en aquellos años, siéntete así y empezarás a entrar en la piel de aquellos héroes y a comprender el por qué de su reconocimiento en la historia de la aviación.

Resumiendo, un tributo a los héroes



La vuelta al mundo en 80 vuelos es un divertido viaje a través del mundo, y en muchos aspectos, a través del tiempo, hasta los increíbles años treinta del pasado siglo XX, cuando la aviación era todavía una aventura diaria. Además invita a conocer lugares emblemáticos de la geografía y países del mundo con vuelos muy divertidos de unas dos horas de duración cada uno de media (claro que hay etapas, sobre todo en el Pacífico, bastante largas). Y además podemos, si lo deseamos, dejar de lado la tecnología y adentrarnos en el mundo de los vuelos cuando la navegación aérea estaba todavía dando sus primeros pasos.
Sin duda una expansión muy recomendable, especialmente si acompañamos nuestros vuelos con búsquedas en Internet de los lugares por donde pasamos. Volaremos, daremos la vuelta al mundo, y conoceremos países, cultura, e historia. Para que luego digan que los simuladores son aburridos... Son diversión pura y dura, pero requieren un esfuerzo, y la recompensa, como bien se demuestra en esta expansión, es enorme. Y, como se suele decir, ¡que tengas viento de cola!

Multimedia en el salón

BEST BUY: Easy Player Media HDMI



A Los discos duros multimedia que se conectan directamente al televisor están de moda. Son muy prácticos, pues evitan tener que grabar en formato CD o DVD los ficheros para ser reproducidos posteriormente en un lector DVD. El producto presentado por Best Buy es un disco duro muy fiable, y dada sus características, muestra una inmejorable relación calidad/precio.

A diferencia de otros equipos informáticos, el diseño de un disco duro multimedia debe ser lo suficientemente atractivo como para que pueda incorporarse al mobiliario y decoración del salón de casa, que es el sitio al que normalmente va destinado. El Easy Player tiene un diseño sobrio, pero elegante, y el material de acabado es de muy buena calidad.

Lo que distingue a este reproductor de sus hermanos de catálogo es que cuenta con salida de vídeo de alta definición (HDMI), que ofrece una calidad óptima en la reproducción de todo tipo de archivos, con una resolución de hasta 1080i en ficheros de imagen y fotografías y hasta 576i en vídeos y películas. También incluye salida de vídeo compuesto y salida de audio Coaxial SPDIF 5.1, muy útil para obtener una experiencia de "Home Cinema".

Con una capacidad de 1 TB puede almacenar un enorme número de imágenes, aunque se encuentren en alta resolución. Es idóneo para guardar todos esos cientos de fotografías digitales que solemos realizar en una escapada de fin de semana, e incluso como "almacén" de ficheros MP3. También puede reproducir el contenido en cualquier reproductor MP3. Esto es posible gracias que la unidad incluye un puerto USB Host para la conexión de dispositivos externos USB como otros discos duros. Al conectar un dispositivo USB a la unidad ésta reconocerá los archivos almacenados y los reproducirá directamente en la pantalla sin necesidad de realizar un volcado de datos previo en el ordenador.

Es compatible con los formatos de audio, vídeo, imágenes y subtítulos más comunes del mercado: MPEG1 (VCD), MPEG2 (SVCD), MPEG4 (SP/ASP), XVID, MPG, MPEG, VOB (DVD), AVI, DAT, ASF, MP3, MP2, MP1, WMA standard, AC3, OGG, WAV, JPG, SUB, SRT, SMI, PSB, SSA.

El producto incluye un mando a distancia y mandos en el frontal para realizar operaciones básicas como reproducción y parada.

La unidad está disponible con varias capacidades de disco duro y precios. El modelo de 640 GB tiene un precio recomendado de 149 € y el de 1 TB tiene un precio recomendado de 199 €. Ambos con IVA incluido. ■



El ratón más brillante

REVOLTEC Lightmouse 2 Wireless

Bajo un precio tan competitivo como es de 27,90 €, Revoltec dispone en su catálogo de un ratón que hará las delicias a los amantes del modding. Se trata del Lightmouse 2, un ratón que funciona bajo tecnología inalámbrica y con una resolución de 1.600 dpi. Esta resolución es ideal para juegos de acción en 3D o todas aquellas aplicaciones como las de resolución fotográfica que requieran de un alto grado de precisión.

Lihgtmouse 2 está diseñado para que su manejo sea muy suave, gracias a que la base está construida con teflón, que facilita el agarre sobre cualquier superficie sin tirones. Además, cuenta con luz interna al estilo de los complementos de modding fabricados por Revoltec.

Es inalámbrico y usa dos pilas. Éstas se recargan en la base que se conecta mediante un puerto USB al ordenador. Por otra parte, cuenta con cinco botones programables según las funciones y necesidades de cada juego. Suficientes para asignarles la mayoría de opciones de ataque de cualquier juego de acción 3D actual. ■



Para profesionales del color

MONITOR EIZO Coloredge CG242W

EIZO fabrica monitores dirigidos al mercado profesional o para usuarios domésticos aficionados a la edición de imágenes o vídeo. Este monitor panorámico de 24.1" está diseñado para trabajar igualmente con imágenes digitales fijas o en movimiento.

El ColorEdge CG242W tiene una resolución nativa de 1920 x 1200 (relación de aspecto 16:10). El brillo máximo es de 270 cd / m², ratio de contraste 1100:1, y ángulos de visión de 178 ° en horizontal y vertical. El amplio gamut del panel LCD reproduce el 97% del espacio de color Adobe RGB que se utiliza a menudo en trabajos de impresión y fotografía digital. También reproduce espacios de color utilizados en broadcasting, tales como PAL / SECAM, SMPTE-C, y la TV de Alta Definición. El monitor se calibra independientemente de la placa gráfica del PC, al contrario de lo que sucede con la calibración por software. ■





El ordenador a cuestas

TARGUS Xs Backpack



Esta mochila ha sido diseñada para transportar portátiles de hasta 13,3 pulgadas. Con unas dimensiones de 28x13x40,5 cm, incluye en su interior, además del compartimento acolchado para el ordenador, un departamento contiguo para documentos y cuadernos.

Disponible en negro o azul y fabricada en resistente nylon, esta mochila es muy cómoda de transportar. Para ello, dispone de un asa ergonómica y correa para la cintura, así como acolchado adicional en la parte de la espalda y enganches de níquel.Su precio es de 49,95 € (IVA incluido).■

Visualiza vídeos en HD

NPG Real V&G HD Converter



Los conversores de vídeo son una solución muy recomendada para los que deseen recibir en el monitor de su ordenador todo tipo de señales provenientes de consolas o reproductores de DVD.

Este convertidor de NPG dispone de una entrada de video HDMI con soporte hasta 1080p., así como entradas de CVBS, S-Video e Y/Pb/Pr. Con ellas puede recibir la señal de la consola y de otros apartos (DVD, X-BOX, X-BOX 360, PS2, PS3, etc.) y convertirla a salida VGA sin necesidad de ningún driver o instalación de software. Soporta seis modos de resolución, hasta 1680 x 1050. ■

Ante todo mucho orden

REVOLTEC Fight Bungee

Cualquier mesa de un gamer o un usuario está llena de papeles, clips, bolígrafos y ... cables. Todavía hay muchas personas que recelan de los dispositivos inalámbricos y prefieren teclados o ratones de altas prestaciones que funcionan mediante conexión por cable.

De todas formas, usar cables significa estar expuesto a enganches y tirones, especialmente cuando estamos jugando fervientemente a cualquier título de acción 3D. Revoltec ha ideado un curioso dispositivo denominado Fight Bungee que recoge los cables y evita lo tirones. Su estructura deslizante permite recoger los cables entre sus posiciones inferior y superior. Su tamaño es muy reducido, 100 x 72 x 32 mm., al igual que su peso que no llega a 175 gr., lo que permite colocarlo en cualquier ángulo o rincón de la mesa. Tiene una base que se fija y permite una total estabilidad de los cables que sujeta este Fight Bungee. ■

Para mamás informáticas

TRUST NOTEBOOK & Mouse Bundle

A veces no sabemos que regalar a nuestra madre, esposa o novia. Y seguro que ellas también utilizan a menudo su portátil, por lo que el maletín de transporte de Trust es una idea muy adecuada si queremos combinar practicidad y un toque femenino.





Diseñado con un intenso color rosa, la bolsa del maletín es capaz de transportar un portátil con tamaño de 15,4 y un ratón óptico. El interior está acolchado para proteger de pequeños golpes o caídas accidentales y también incluye cintas velcro para sujetar el equipo. Asimismo, el maletín incorpora compartimientos adicionales para guardar la fuente de alimentación, cables, periféricos, etc. Estos compartimientos se cierran mediante un sistema de doble cremallera.

El precio recomendado con IVA es de 29,99 €. ■

¡Fuera cables!

MICROFONOS Singstar inalambricos



Tras muchas peticiones de los usuarios de Singtar, por fin ya se encuentran disponibles los micrófonos inalámbricos para este juego. Son compatibles con las consolas Playstation 2 y Playstation 3 y su precio estimado es de 49,99 €.

Sony ha realizado una encuesta entre la comunidad Singstar, una de las más fieles en el mundo virtual de Playsation y el 99 % de los usuarios han calificado a los micrófonos como "Excelentes" o "Muy buenos". Con estos datos, Sony espera vender cientos de miles de micrófonos en todo el mundo y la franquicia Singstar además se verá enriquecida con nuevas entregas de este juego que ha revolucionado el entretenimiento familiar. ■

Refrigeración necesaria

COOLMOD Coolit

Todo buen gamer o usuario que requiera de la máxima potencia de su equipo, comprende la necesidad de una buena refrigeración del sistema. De ahí que se hayan puesto muy de moda los kits de refrigeración líquida que están consiguiendo unos resultados extraordinarios en ordenadores de alta gama.

Coolmod es uno de los fabricantes asentados en esta área y constantemente está incorporando nuevos kits a su gama. Entre los más novedosos, se halla uno de los que más demandaban los usuarios, los kits CooliT compatibles con equipos bajo socket 1336. Estos kits son muy fáciles de instalar y se encuentran con precios a partir de 69,95 € (IVA incluido). Constituyen la mejor solución para los meses de verano, especialmente si la habitación donde se encuentra el ordenador no dispone de aire acondicionado. ■

El cargador definitivo

TARGUS Power 4All



En espera de que la industria adopte un cargador de corriente universal, la telefonía móvil ya está dando los primeros pasos, los poseedores de varios ordenadores portátiles agradecerán este cargador de Targus, que mediante un sistema de clavijas es compatible con los 9.500 modelos disponibles en el mercado.

Targus Power 4All proporciona una potencia de 70 w ó 90 w ininterrumpidamente y dispone de todos los elementos necesarios para cargar adecuadamente el ordenador: 10 clavijas compatibles con las diferentes marcas de ordenador, adaptador de corriente y adaptadores para coche o avión, según la versión.

Los precios de los diversos modelos de Targus Power 4All oscilan entre los 86,95 € y los 126,95 € (IVA incluido). ■





Life on Mars

Intriga británica

Ya está a la venta en DVD la primera temporada de la serie de televisión Life on Mars. Ha sido galardonada con un premio Emmy y BAFTA como mejor serie dramática de la televisión británica y ha tenido un enorme éxito en los países donde se exhibe.



Life On Mars mezcla ciencia ficción (los viajes en el tiempo) con las tramas policíacas. Todo ello bajo un entorno musical de lujo, cuya canción principal está compuesta por David Bowie, así como otros grandes éxitos del rock.
El argumento gira en torno Inspector de policía de Manchester Sam Tyler (interpretado por John Simm), tras ser atropellado accidentalmente por un coche en el año 2006, se encuentra a si mismo en el año 1973, donde trabaja para la antigua policía de Manchester y Salford, bajo el mando del Inspector Detective en Jefe, Gene Hunt (interpretado por Philip Glenister).
El precio recomendado del DVD es de 29.95 €.

Shin Chan: La Guerra de los Balnearios

Este niño es la monda

La nueva aventura de Shin chan en DVD es una historia sobre la magia que esconden las aguas termales. Todo comienza cuando Shinnosuke se encuentra con un misterioso hombre llamado Tamba, que sin saber cómo ni por qué acaba bañándose en la bañera de su casa.
Cuando este episodio ya está casi olvidado, aparecen en la casa de la familia Nohara unos hombres de negro. Les confiesan que se trata de la Alianza de las Aguas, una organización gubernamental encargada de garantizar la seguridad de las aguas termales, y necesitan la ayuda de Shin chan para vencer a los Yuzame, una organización terrorista.
Un monstruo que tiene como objetivo conseguir el calentamiento global del planeta, un parque de atracciones en el que deberán descubrir cómo funcionan las atracciones para llegar a la meta y una batalla contra la banda Yuzame, son sólo algunas de las dificultades a las que se tendrán que enfrentar Shin chan y su particular familia. Además, el DVD incluye otros dos cortos muy divertidos.

